TV GAME & PC GAME

电子游戏与电脑游戏

本期特别推荐：格兰蒂亚传说（SS） 武神传说（PS）

超大特辑 机器人大战百年史



The Future Is Now
SNK®



身穿节日服装的不知火舞！




可对应新型 4M 加速卡，完全移植街机版

怎么样？《RB 饿狼传说 SPECIAL》的 SS 版够过瘾吧！



卷首语

年末年初以来，不仅游戏业界一片火爆，国内的 GAME 书刊市场也呈现出一片繁荣景象！一时间，增加彩页以华丽包装来取阅消费者似乎成了某种风气。但就在此时，本刊突然将彩页减低至过去的四封四彩，这是出于什么考虑呢？是否会显得落伍或不合时宜呢？其实，我们的考虑很简单，我们力量有限，而过多的噱头也不是本刊一贯的风格，不是我们所追求的目的，更不应成为以后游戏杂志发展的方向。我们宁愿脚踏实地把现有的黑白内文做得更加充实、更有价值！我们希望全国广大读者能够体会其中的苦心，能够认可这本平凡但却真诚的杂志！

(月刊)1998年第2期(总第93期)　　1998年2月15日出版

现代电子技术
电子游戏与电脑游戏

☆世界传真 COMING SOON

☆新作指南 NEWEST GUIDE

☆超攻略道场 FIGHTING LAND

☆纵横四海 COLUMN

☆编读往来 EDITOR & READER

☆PC园地 PC ISLAND

☆广告 ADVERTISEMENT

祝全国读者春节快乐!!



主编　张忠智
执行主编　张建军
策划总监　冠文
责任编辑　KING
美术编辑　陈世杰
编辑　陕西电子杂志社
西安小寨纬二街西段8号
邮编　710061
出版　陕西省电子技术情报站
国内统一刊号:CN61-1224/TN
国际标准刊号:ISSN 1004-373X
印刷:陕西省兴平市印刷厂印刷
发行　陕西电子杂志社发行部发行
发行部地址:西安市雁塔路南段11号
邮编:710054
电话:029-5511930
广告登记证号　陕工商广字01-036号
定价　6.50元

致读者

读者们见到本刊时应该刚刚过完春节,首先在这里恭祝大家新春快乐。在倍受注目的"集刊标 中大奖"活动中全国的读者给予了很大支持,现在寄到编辑部的信件中大多是刊标,在这里本刊希望广大读者在规定日期内将所集刊标寄出,以保证参加此次活动。因时间比较充裕所以请大家在邮寄时尽量避免春节时期的邮寄高峰期,以免给邮递工作带来困难。

游戏业界 NEWS DIGEST 新闻摘要



新年将至，游戏厂商纷纷亮相，业界宣传活动呈现活跃景象

每年辞旧岁迎新年之际，游戏业界都会卷起大规模宣传活动的风潮。我们现在就将97年年底到98年年初的一系列宣传活动为大家作一个简要的介绍。

这一系列活动中最引人注目的是三大硬件生产商的企划。SEGA、SCE和任天堂三个公司正在向其主机的购买者赠送ORGINDAL GOODS(原装纪念品)，这种刺激购买欲的活动自然令消费者兴奋不已。

CAPCOM的方式还是一贯的与众不同，它们正免费赠送“生化危机2”的制作资料片。(不久前，有一些盗版软件制作商也将资料片作成CD出售，假称是《生化危机2》，使不少销费者受骗上当!)

在年末年初之际，各种促销活动层出不穷(见下表)，日本游戏业界的繁荣景象真是令国内玩家羡慕不已!



▶SCE为PS销售突破1000万台而推出的礼品——Midnight Blue色的纪念主机。



▲SEGA年底年初促销活动电视广告的一个画面，还是大家熟悉的SEGA太三四郎。





▼人气游戏“口袋妖怪”和大脚鸟也在促销活动中亮象。

魅力十足!



▶这是在促销期间购买PS主机附赠的游戏体验版。

各大厂商促销活动一览

厂商	活动
EPOCH	97年12月18日~98年2月28日，举行PS用游戏名画列传的发售纪念活动，名为“ハコスカ GT-R”大赠送。
CAPCOM	97年12月20日~98年3月19日，在TVTAYA录像出租店举行“生化危机2”的制作资料片赠送。
KAMCO	从购买N64用游戏“トップギア・ラリ”的玩家中抽出200名赠特制沙发，至97年12月20日。
光荣	随光荣发售的16种PS、SS用游戏附送攻略书，送完为止。
日本椰子	举办SEGA游戏“Fomuta Grand Prix”(F1方(Coconmt Japam Entutament)程式赛车)的比赛，优胜者可去摩纳哥观看F1大奖赛。97年12月25日~98年3月31日
KONAMI	赛假期间在全国举办“长野冬季奥运会”游戏大会。97年12月19日~97年12月24日
COMPAL	对所有购买GB的“ぽけとぷよぷよ通”游戏的玩家赠送GB可能会收入的“巾着”礼品，送完为止。
SQUARE	向预定新版PS游戏“不思议之大脚鸟迷宫”的玩家赠运大脚鸟玩偶。
SEGA	97年11月28日~98年1月13日期间向购买SS的玩家赠送3张游戏体验版光盘。
SETA	向打穿N64游戏“Witd Fvotptvs”的玩家每月抽100名赠送原版纪念品，12月28日左右开始。
SCE	为纪念主机销量突破1000万台，在97年12月3日~97年12月31日购买PS的玩家中抽奖，送限定颜色版主机。
TAKARA	向购买SS用游戏“アルカナ・ストライクス”出厂版的玩家送“成长する Monster Card”。97年12月11日开始。
T&E SOFT	在买了PS游戏“ブレイズアンドブレイド”初回限定版的玩家中抽奖赠送豪华奖品。98年1月15日开始
TECHNO SOFT	PS用软件“ネオリユード2”发售纪念，赠给抽出的玩家同游戏音乐CD。至98年2月28日
TEMCO	97年12月1日~31日，向购买PS游戏“Monster Farm”的玩家送“スアゾーサンタネームボルダ”手柄。
DATA EAST	97年12月19日~98年2月间，举行PS用“苍穹红莲队”记录赛，前500名取得豪华奖品。
DEGIQUP	在97年12月19日~98年1月31日期间，购买其游戏音乐CD的玩家中抽1700名赠纪念品。
NAMCO	向预订“テイルズオブデスティニ”的玩家赠20万份日历。其中抽出1000名赠豪华奖品。
日本 VICTOR	至98年1月20日止，发售对应V SATURN游戏“バトルバ”的“V SATURN Special Pack”。
任天堂	向97年12月10日~98年1月31日期间购买N64的玩家赠音乐CD和口袋妖怪卡带游戏。
PACK IN SOFT	购GB用“牧场物语GB”的玩家中抽2000名赠原装纪念品。97年12月20日起．
HUDSON	举行PS用游戏“桃太郎电铁J”发售系列纪念活动，共有7个活动。97年10月20日~98年1月31日． 举行“炸弹人”系列销量突破1000万纪念，抽取1000名玩家赠豪华奖品。98年2月28日开始。
VICTOR	赠“古幕丽影2”体验版，至97年12月31日。并向其预订者赠攻略ViDEO，至98年1月5日。



FORMULA 1 97 发售日确定，赛车迷终于可以安心！

SCE 的《FORMULA 1 97》终于发售了。此前本作预定于 97 年 10 月 9 日发售，由于游戏制作商シグノシス和 FOA(掌握 F1 赛车转播权等的组织)之间就许可权的问题争论不休，致使发售延期，当时有消息称此游戏会无限期推迟，这令得不少喜爱赛车游戏的朋友非常失望！现在好了，该作的许可权问题已经解决，并且《FORMULA 1 97》已在 98 年 1 月 15 日正式发售。这比预计的发售日推迟了 3 个月。

"F1 97"采用了 97 年最新的 F1 大奖赛资料，配以川井的实况解说，忠实地再现了令人激动的赛事。后藤久美子和约翰·阿来西搭档出演的"F1 97"的电影广告也颇引人注目。



这场"F1 风波"虽已结束，但我们从中不难看出，日本的许可权制度是极其严谨的，即便是一款小小的游戏也不例外。应该说，要想建立一个完整成熟的市场，行之有效的法规是绝对不可缺少的。



不容错过的一款精品！的描绘也比较细致，是所有喜爱赛车的朋友度适中，游戏画面色彩丰富鲜明，车体和路面无穷，目标是成为 97 年度的赛车之王，其难
◀这个街机模式的 Grand Prix(大奖赛)其乐

▶这是以前上映的电视广告，这次宣传时再度播出，这则广告构思非常有趣，况且由名人出演，所以为本游戏吸引了不少买家。

◀广告仍采用阿来西和后藤久美子主演，与过去相同。

本作于 1998 年 1 月 15 日正式发售



世嘉公司又出新招 发音键盘游戏登场

世嘉开发的一种街机"ポケベル早押レピポパ"(快按 BP 机噼啪)已经上市。它是使用发音按键来输入信息的新型街机。

这个游戏是借鉴了向 BP 机传送信息时用发音数字键盘输入文字的方式。在这个快按游戏中提出的问题有从简单的"早上好"到复杂的"放学后有空吗？"、"考试结束了吗？"。游戏结束后会依成绩评级。共有从初级到楷模十个级别，并得到 BP 机封套。据世嘉说："这个游戏是看到女高中生在呼 BP 机的时候，用电话的数字键很快地输入信息的样子而受到启发设计的，机台也设计成普通数字键盘公用电话的样子。"

这个游戏机预定 98 年 1 月发售，会不会因此而带动 BP 机的销量上升呢？



ENIX 公司开始自行经营其产品流通

ENIX 公司宣布从 98 年 4 月开始改变其家庭游戏软件的销售渠道，决定以零售店为目标实行直销。这次销售渠道的调整不但可以使 ENIX 公司可以决定其软件的出货数量，而且简化了流通渠道，有利于增加销量。于定于 98 年 3 月发售的 GB 用软件"Dragon Quest Monsters ~ テリの Wonder Land"将作为实验向零售店直销。从四月开始其它的软件也将实行直销。

ENIX 公司就此事发表说："实行直销的目的是增加销量。对于 2 次订货等情况，彩用这种方式也可以迅速作出反应。"

继 SQUAR 和 NAMCO 之后，ENIX 公司也建立了自己的流通销售体系。可以提高多少销量呢？请大家静观发展吧。

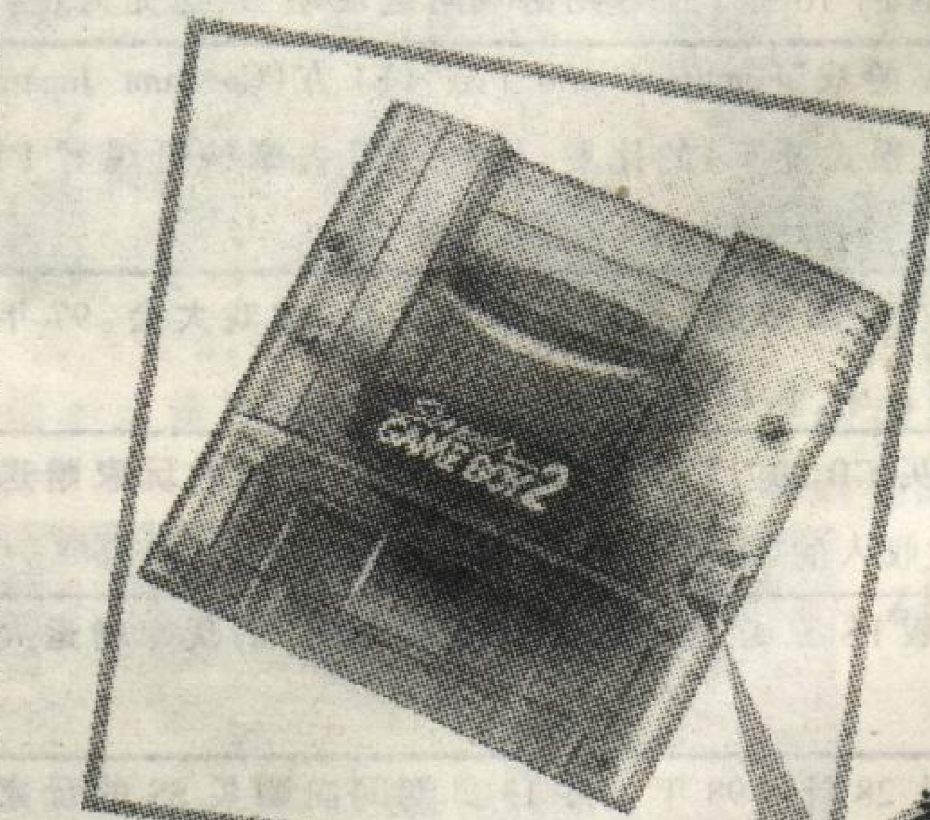


这是 Super Game Boy 2！实现与 GB 间的连线游戏

正如以前本刊所透露的一样，98 年 1 月 23 日 Super Game Boy 2 将发售。

其最大特征是使用通信电缆可以和 GB 连线进行游戏。如照片所示，机体的右侧有一个电缆接口，可以在电视上玩连线游戏。而且玩连线模式时绿色指示灯会亮。结束时绿灯灭掉。

另外一个新设计是在游戏画面周围有 9 个颜色 Pictwe Frame，是为动画画面的显示而准备的。按 L 键 4 次、R 键 1 次就能看到此功能的有趣之处了，当然，输入文字的机能还有。漂亮的 Super GB 2 是蓝色透明的，没有 GB 的玩家自不必言，看过在电视上玩连线模式"口袋妖怪"的玩家要跃跃欲试了吧！





◀形象一新的 SUPER GB 2，颜色是透明的蓝色。主机左侧的红灯在接受 SFC 的电源时会亮。

半透明的机体比过去更能吸引买家！



▼与 GB 相连，在家里就可享受乐趣。



◀注意绿指示灯和通信接口，通过电缆和 GB 连通时绿灯会亮。



97年各主机发货数量回顾

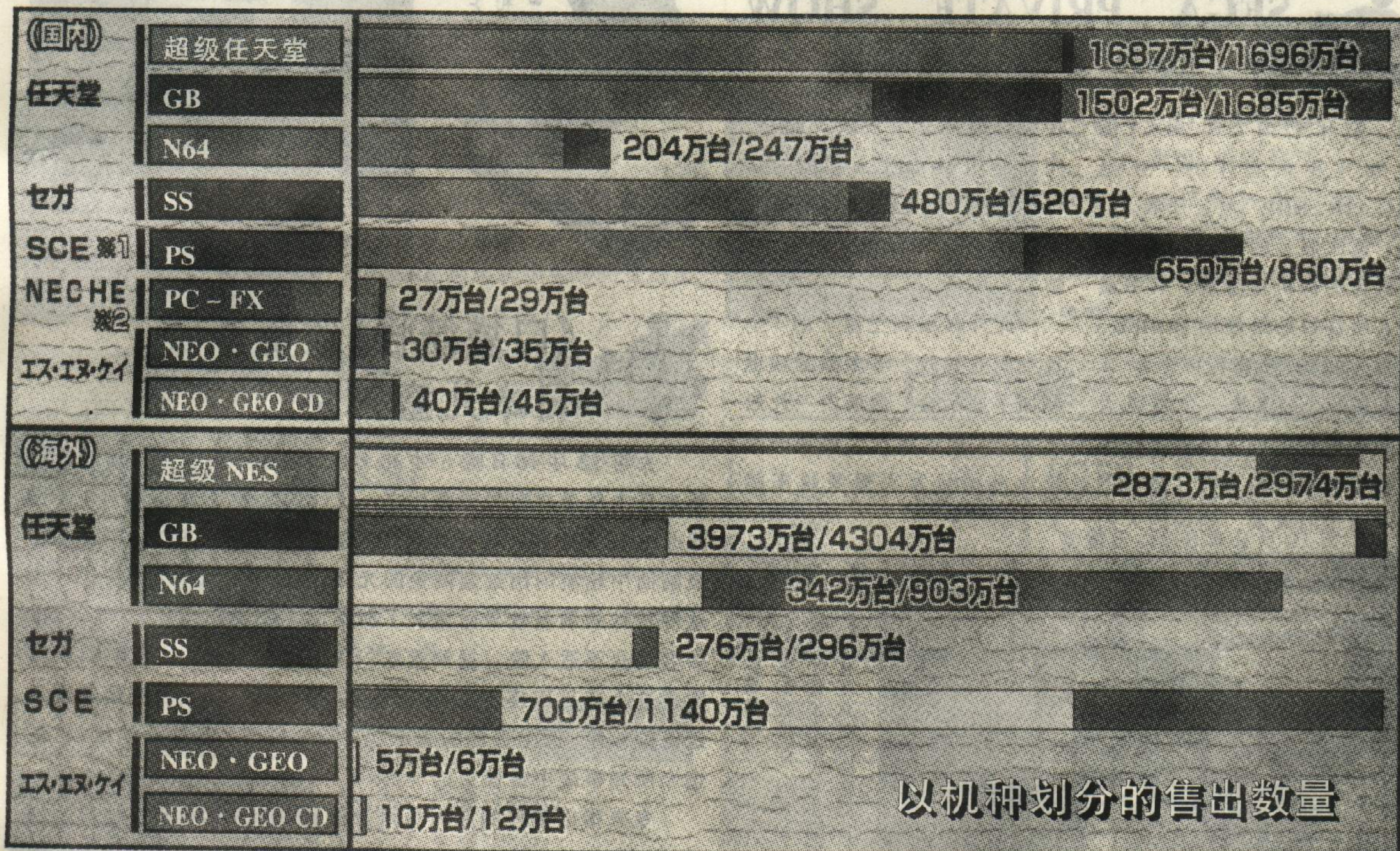
下面的图表形象地反映了各主机至今年的发货数量。比较了最新的9月份统计和3月份的统计，97年前半年的情况看过就清楚了。

粗略一看，就会发现最明显保持良好势头的是SCE的PS、任天堂的GB。PS据SCE发表的情况其库内出货量已超过1000万台。在9月末时PS就达到860万台，令人感到突破千万不过是时间问题。GB9月末比3月末增加183万台。作为已发售8年的主机，GB的数字令人吃惊。现在人们追求所谓"口袋妖怪热潮"已成了一个社会现象。而同是任天堂的N64本次和上次调查的结果一样，依然是海外增加量大于国内。

SEGA的SS的增加量在国内是40万台，海外是20万台，同PS和GB根本无法相提并论。



怎么样？看过这次的调查结果后，你有什么感想呢？对于1997年游戏业界的概况已有了大概的了解吧！经过97年底的商战，等到了98年3月再次统计时又会是什么情况呢？





Play Station 售出1000万台，不要错过礼品大派送！

PS前不久迎来了发售3周年纪念日(94年12月3日开始发售PS)，在12月底国内生产的PS出货量已突破1000万台，这实在可喜可贺。SCE也借此从12月3日至31日举行以"Play Station1000万台 谢谢！"为名的礼品大派送。



这次的礼品包括Midnigth Blue(午夜深蓝色)主机和Dual Shock手柄(100名)、Suede Black(山羊皮黑色)的Dual Shock手柄(1000名)以及Builliamt Silver(钻石银色)的记忆卡(10000名)。都是特制的珍贵纪念品。

应募的方法也别出心裁，在这期间中购入PS主机或对应游戏的玩家均可以在商店得到印有注意事项的专用明信片，只要填妥寄出就一切OK了。被抽中的话就可以得到上述礼品。



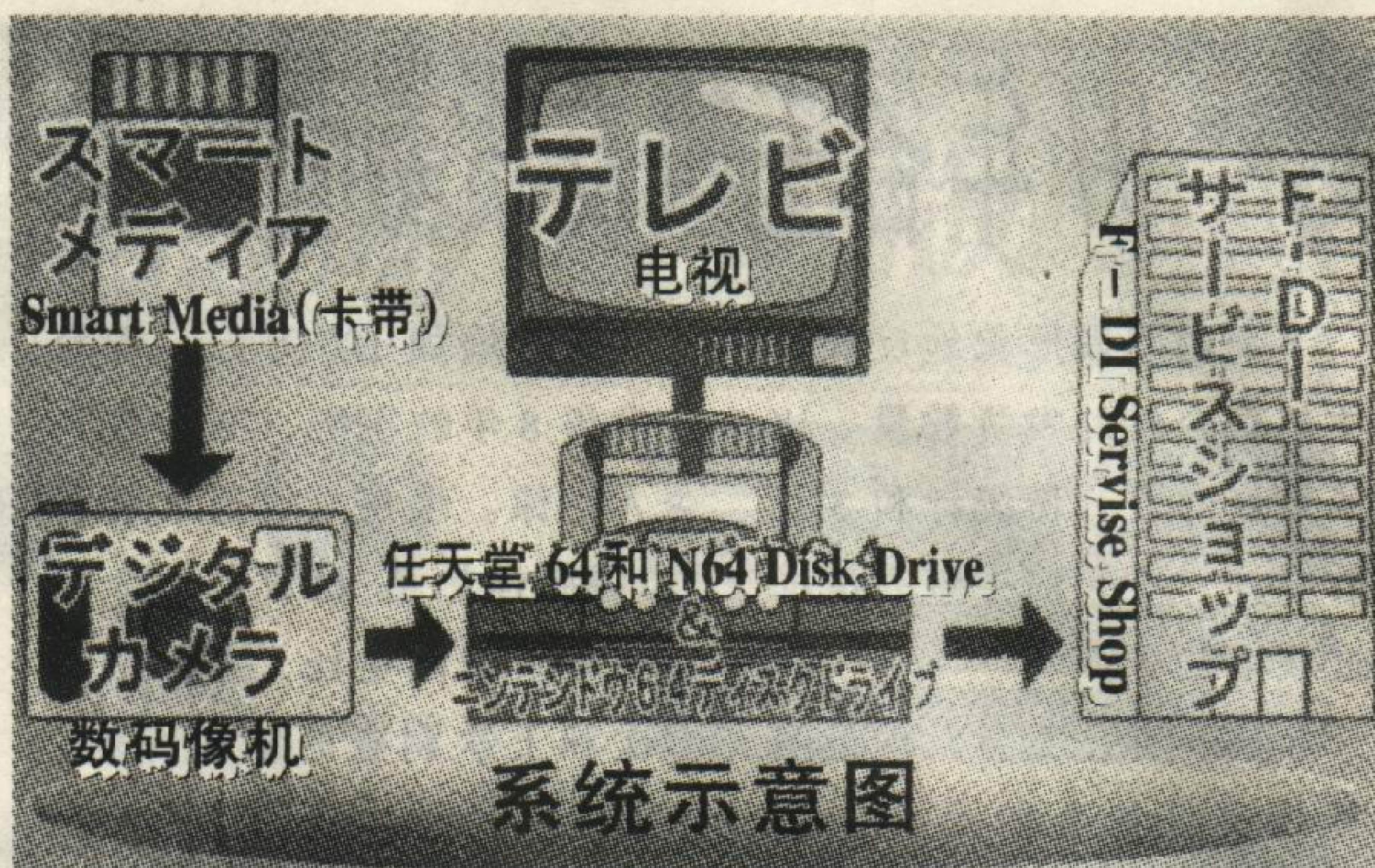
▲特制的Dual Shock手柄和记忆卡。只能在此次活动中才能得到。



逐渐扩展的N64的世界 N64和数字像机合体?

任天堂、富士写真 Film 和东京エレクトロンミ公司开始共同开发一种新的软件卡带，这种称为“ふぉとぴー”的软件可以将数码像机拍摄的图片输入 N64 主机，并进行图像的加工和印刷。预计 98 年 10 月由东京エレクトロン发售。

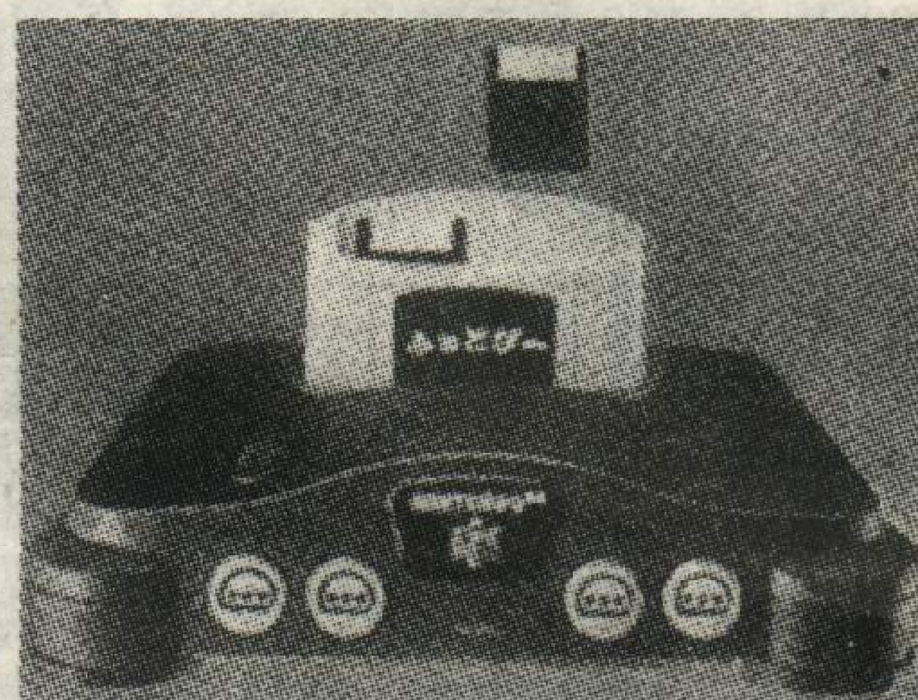
为了可以看到拍好的数码像片，这个软件的卡带上预留了两个插槽。将现在有售的数码相机用存储卡“Smant Media”插入，就可以看到卡上储存的像片，并交换卡上的图像资料。并且还可以输入文字同图像组合在一起。此外“ふぉとぴー”的专业级图像处理软件也将发售。这款软件处理好的图像可以在 F－DI Servise Shop(提供数码像片的彩色打印服务的 DPE 店)中彩色打印成图片，只要将存有图像资料的 Smant Media 拿去就可以了。



▲将 Smart Media 插到ふぉとぴー的插槽上，就可以看那到数码照片，彩色加工的图像可在 F－DI Servise Shop 中打印成彩色图片。



◀图为 GB 的便携照像机和打印机，与ふぉとぴー不兼容。



▲这是ふぉとぴー的假想图，Smart Media 存储卡只能在与其兼容的数码像机上使用。



SEGA PRIVATE SHOW 97－98令观者大饱眼福

97 年 12 月 2 日，SEGA 展示 98 年街机新作的“SEGA PRIVATE SHOW”大会开幕。

这次展示的中心是使用大型机台的街机新游戏。其中最为人所注目的是使用 MODEL 3 基板的游戏“哈雷特彼德森 & L.A Ridus”。这是一个操纵大家熟悉的哈雷塔彼得森摩托车的赛车游戏。因为机台造型再现了哈雷的风采，到场的人们在机台前排起了长队。此外，同样使用 MODEL 3 基板的体育类游戏“Ski Champ”(滑雪大奖赛)和“Get Bass”(钓鲈鱼)也颇引人注目。

此外移植到土星上的“全日本职业摔跤”等多款游戏也参加了展示会，会场内一片热闹景象。担忧玩什么游戏的眼花缭乱的玩家大概要越来越多了吧!

新作陆续登场!

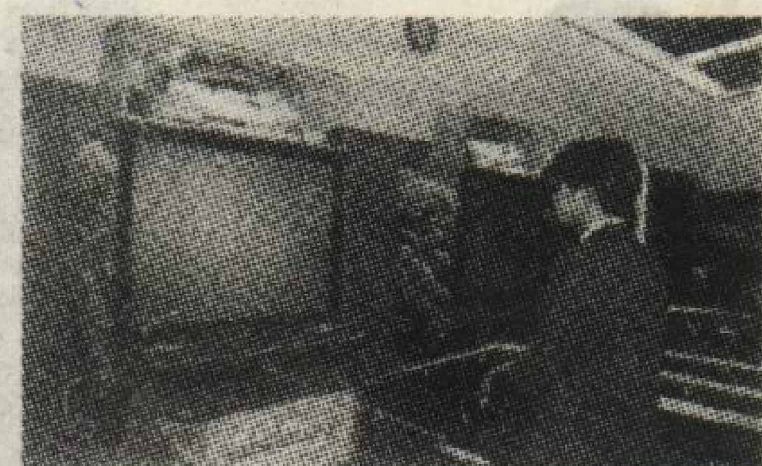


◀在真比例哈雷摩托下面是土星移植版人气正旺的全日本职业摔跤。当然对战模式更有意思。



▲山坡以外，还可以在森林雪溪中穿行的 Ski Champ，真想早点玩一玩。





▲场内玩者全神贯注地看着屏幕!

令人注目的展示会!



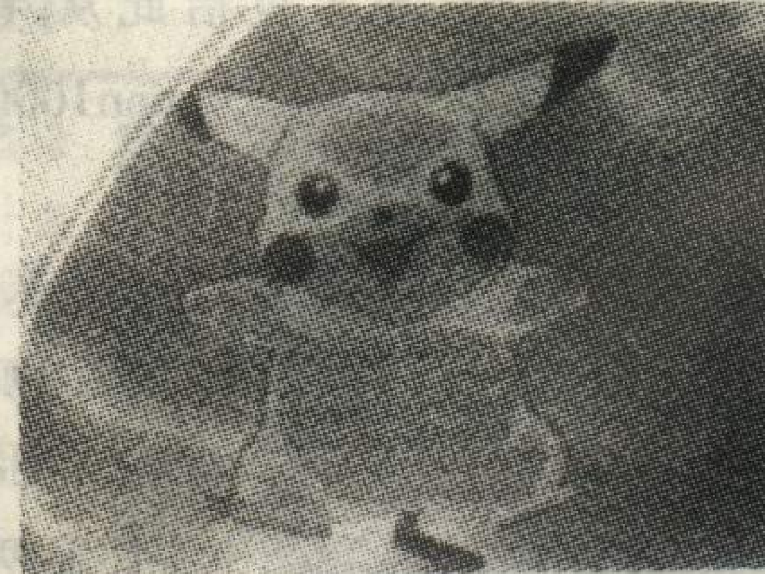
《口袋妖怪》致使多名日本儿童入院

去年 12 月 16 日晚 6 时 30 分，日本东京电视台正播放近 10 年来日本最受欢迎的动画片之一《口袋妖怪》(根据同名电子游戏改编)，其中有一段是描绘主角 PIKACHU 放电的情节，当时电视画面中轮流闪出红蓝两色的光芒，为时 5 秒。结果意外的因为这种特殊的画面效果而诱发了所谓的“感光癫痫症”，导致 600 多名观众不适入院。据调查这一天内，日本全国各地有 8437 人因看这个节目而疾上这种怪病。大阪一名小朋友因病情较重且送医院较晚，医生遗憾的表示他可能会留下脑功能后遗症，这是迄今所知事故中最惨重的一例。

专家指出事件的原因是因为画面中采用了色彩对比极为强烈的红光与蓝光的交替闪烁，波长 15 赫兹的红色闪烁光和几何图案的闪烁光，对人的大脑神经具有强刺激作用。尤其是青少年，大脑发育尚不完全，因此，容易因光刺激而导致“光过敏症”。

鉴于此事件的发生，我们也提醒国内广大玩家，在玩电子游戏的时候注意休息和保护眼睛，不要因为过份贪玩而有损自己的健康。





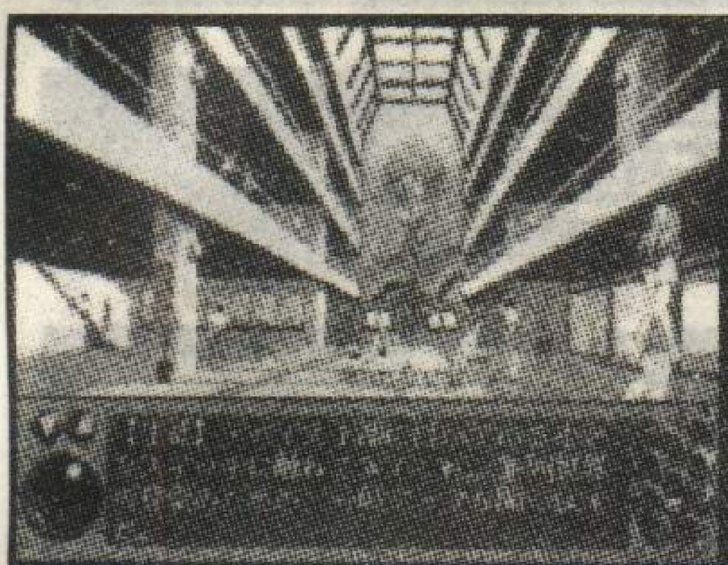
日本热门 GAME 排行榜 TOP 10

98年2月1日发布

以销售量为准

此次，有众多的大作出现在排行榜内，其中不少是受期待已久的，玩过之后的感觉是否真和想象的一样呢？恐怕只有自己知道。SS有三款入围，是近来少有的好成绩，但从发售表上来看98年该机种已少有佳作。

生化危机2 第1位



PS 厂商：CAPCOM
类型：AVG
发售日：1998年1月29日

期待了许久的本作终于推出了，虽然玩过试玩版，但依然没有减低玩者的热情。

不思议之大脚鸟迷宫 第2位



PS 厂商：SQUARE
类型：RPG
发售日：1997年12月23日

由 CHUN SOFT 与 SQUARE 两大公司连手制作的出色 RPG，难度不高。

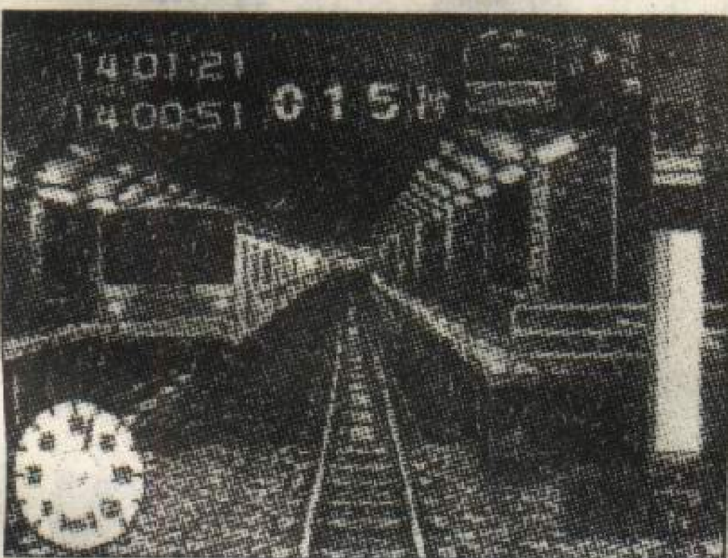
格兰蒂亚传说 第3位



SS 厂商：GAME ARTS
类型：RPG
发售日：1997年12月18日

被编辑部内某几位同事称为次世代第一 RPG 的作品，其水平绝对一流。

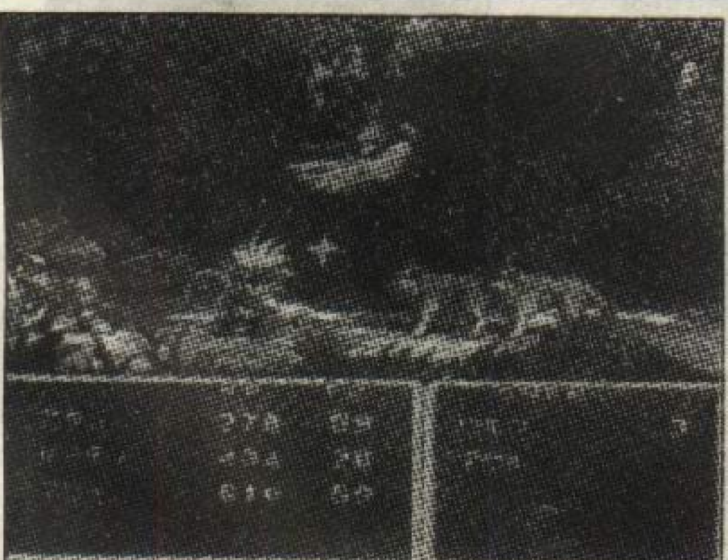
电车 GO！ 第4位



PS 厂商：TAITO
类型：SLG
发售日：1997年12月18日

恐怕在国内玩家中喜爱本作的人不多，但其在日本的欢迎程度却是非常高的。

命运传说 第5位



PS 厂商：NAMCO
类型：RPG
发售日：1997年12月23日

是 SFC 版《幻想传说》的续作，其片头动画制作十分出色，但游戏时色彩较暗。

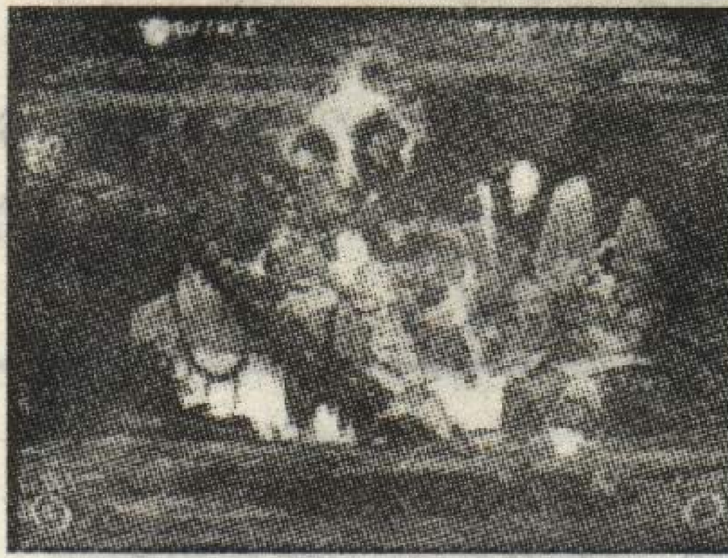
大众高尔夫 第6位



PS 厂商：SCE
类型：SPT
发售日：1997年7月17日

高尔夫球游戏在国内玩家中恐怕少有拥护者，但本作的水平确实不低。

X MAN VS 街头霸王 第7位



SS 厂商：CAPCOM
类型：对战 ACT
发售日：1997年11月27日

虽然画面不如街机，但读盘时间非常短，对战时的感觉也算流畅。

口袋妖怪 第8位



GB 厂商：任天堂
类型：RPG
发售日：1996年2月27日

仍然在前10名内，这对于众多的次世代游戏来说实在是一个讽刺。

银河公主传说 优奈3 第9位



SS 厂商：HUDSON
类型：SRPG
发售日：1997年12月4日

这一系列的游戏国内玩家可能很少接触，本作画面制作水准一般，但可以一玩。

银河少女警察 第10位



PS 厂商：IMAGINEER
类型：SLG
发售日：1997年12月4日

画面色彩艳丽，人物形象也还算可爱，但总体感觉游戏性不如一代。



铁拳 3



厂商：NAMCO
类型：对战 ACT
媒体：CD－ROM
发售日：98 年予定

责编/E·T

大人气街机格斗游戏的 PS 版隆重推出

虽然 NAMCO 很早就发布了“铁拳 3”的 PS 版移植计划（当然这也在意料之中），但是很长一段时间没有任何关于 PS 版画面的公布，这很可能是“系统 12”基板与 PS 的互换性不如“系统 11”基板的原因，但由于前者的性能优于后者，因此很有可能 NAMCO 以后的游戏都要以此为平台。由于玩家们对这款游戏已经期待了很久，因此 NAMCO 要尽量完璧地移植才能不负众望。

街机版的画面不用多说当然是十分出众的，而 PS 版与街机的差异当然还是在画面的细微处理上（移植毕竟是移植），但就目前的开发状况来看并不逊于“铁拳 2”的移植度，NAMCO 这次要以“铁拳 3”为先锋为今后“系统 12”上的游戏能完全地移植给 PS 打下良好的基础。



十九年后的第三次世界铁拳大会

游戏的故事背景发生在前作 19 年后，随着一些老一代格斗家的归隐与新一代战士的成长，使得世界上的格斗高手们再次汇聚在一起切磋武技，前作中风间准与三岛一八的儿子在他 15 岁的那一年目睹了母亲被谜之生命体杀害的情景，仁为了打这个被称为“斗神”的谜之生命体，跟随祖父三岛平八一起修练武技，平八是仁可以信赖的良师，并且把自己一生的武学完整地传授给了仁，这样风间仁自己就集三岛流的喧哗空手与风间流的护身术于一身，使自己的武技有了突飞猛进的成长。这样随平八修练了 4 年，这时正赶上“HTE KING OF IRON FIST TOURNAMENT 3”大会，风间仁为了找出杀害母亲的“斗神”的正体与参加大会的世界各地的武术家一同切磋，并且目标是夺得大会的 NO.1。

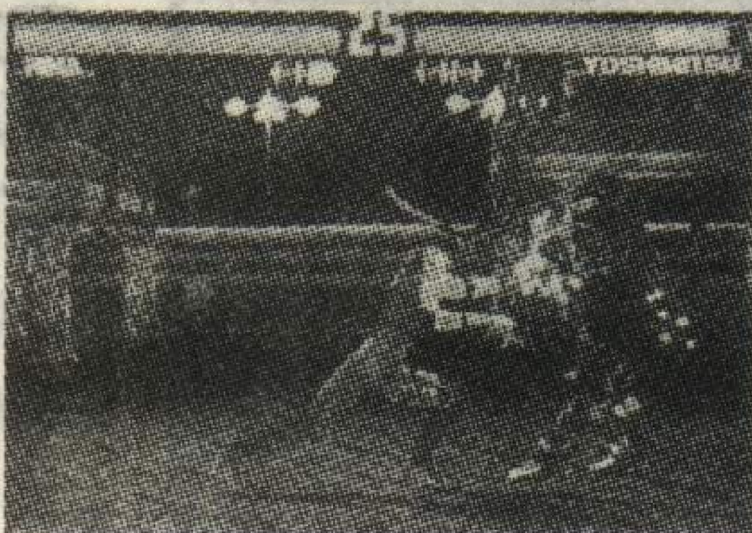
在“3”代中前往的许多角色依然被保留下来，但也增加了一些新的面孔（详细资料请查阅本社出版的“攻略与指南”一书）。当然还包括一些隐藏人物，而这些人物的使用依然有附加条件，估计还是令每一位角色暴机一次。不用再多说了赶快参加“铁拳 3”大会吧！

参加铁拳大会的勇士们



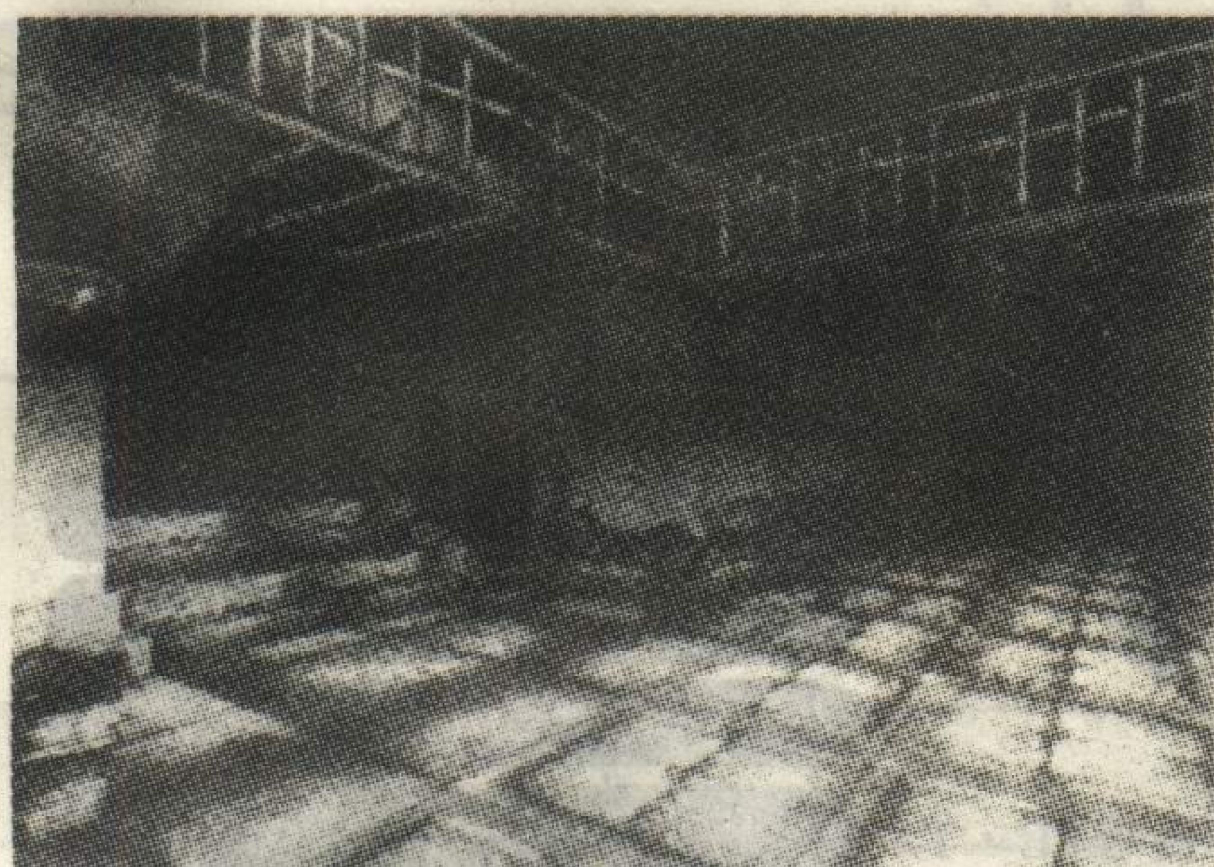
画面与街机版相差无几这便是NAMCO 的实力











暗黑的美赛亚

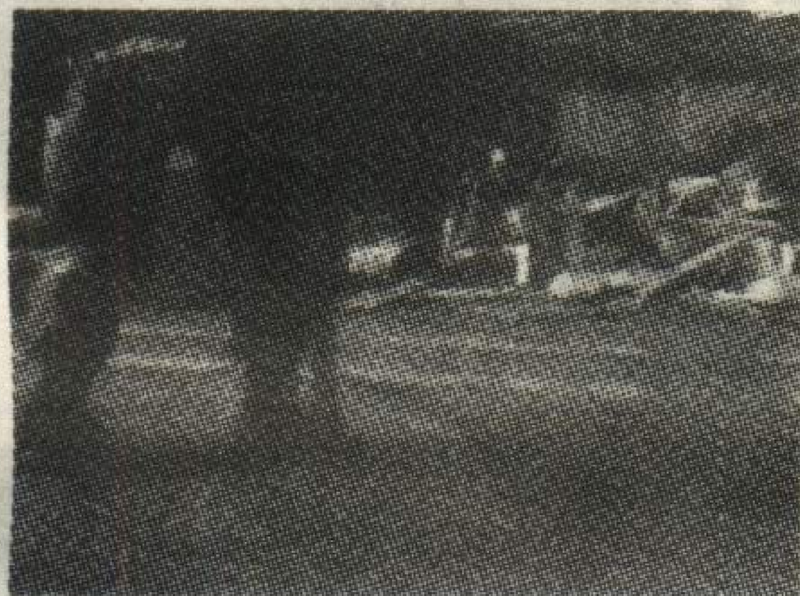


PS NEW 责编/E·T

厂商：ATLUS
类型：AVG
媒体：CD－ROM
发售日：98年未定

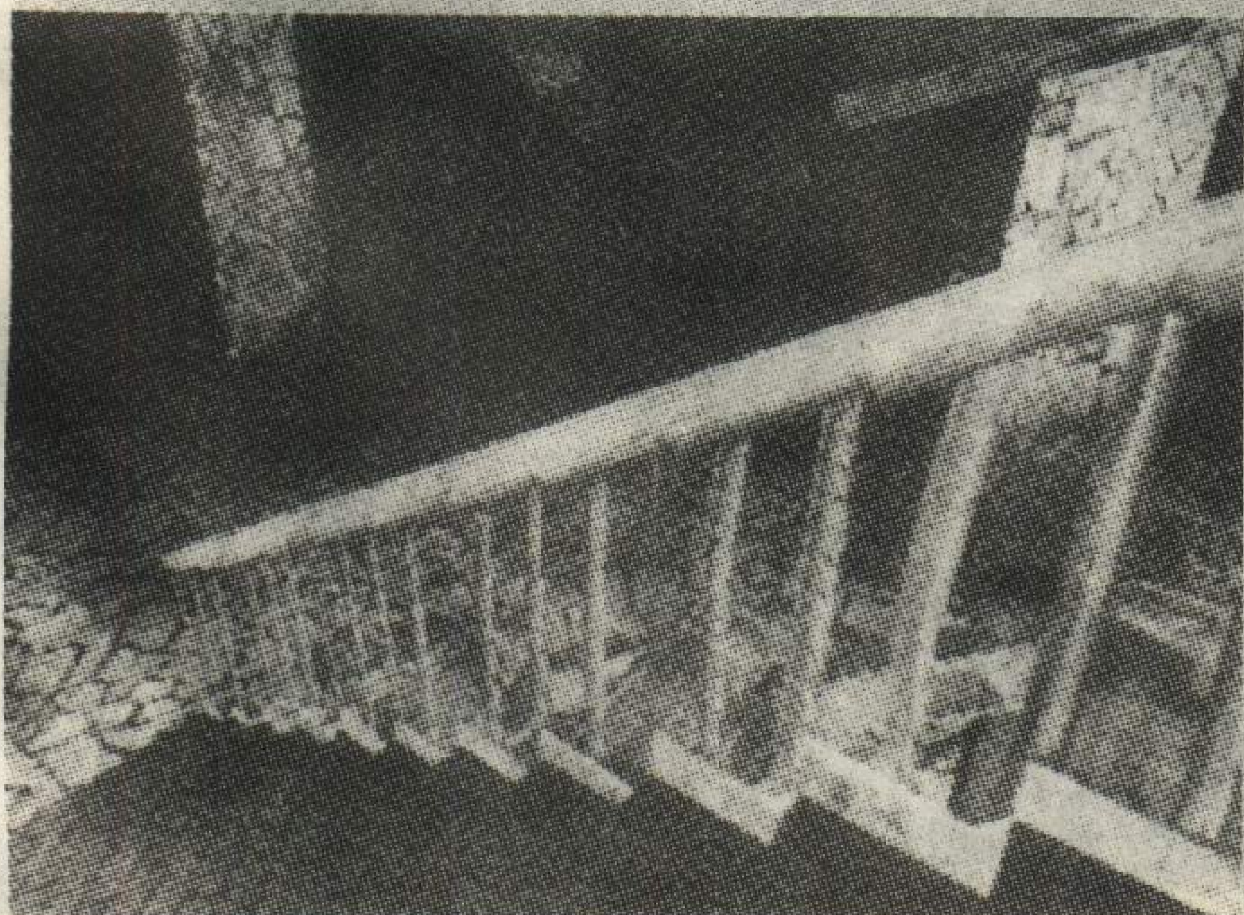
以世纪末东京为舞台的恐怖冒险游戏

这是一款与一般AVG完全不同的新型恐怖冒险游戏。游戏的舞台设定在本世纪末的东京，在GAME中追求的是“逃亡”的恐怖，这就是本游戏的最大特征。





游戏中我们的主人公被新兴的圣轮教团设计的“陷井”所捕获，在广大的东京地下迷宫中我们的主角就被因在这个暗无天日的地方。由于地下迷宫的道路复杂得难以想象，而在这广大的迷路之中时而会有击退入侵者用的谜之生化怪物，这种被称为“融合体”的东西具有强大的力量，而我们的主角却是手无寸铁的可怜虫。对付这样的事情只能“三十六计走为上”。由于“逃亡”是我们的手段但这却并不是我们唯一的脱出方法，在迷宫中我们会遇到各式各样的助手，这些助手会为你击退敌人的进攻，而你也可以趁机溜之大吉(胆小鬼!)。总之，要以脱出这广大的迷宫为目的，并且安全地返回地上。



由于迷宫中道路极为复杂，因此大家要具有极强的方向感才不至于迷路。





由于游戏中的主角是没有任何反击能力的“面瓜”，所以助手的登场就显得格外重要，游戏中我们可以把迎击敌人的重任委托给你的助手，但是，由于在众多的助手当中怀有不同目的的人也是存在的，因此这些人会在不同的场合突然与你分手，虽然他们对你的帮助极大，但在危急时刻舍你而去的人也不是没有，如真是这样，那对于没有任何反抗能力的你来说脚下长出轮子来是再好没有了(玩笑)。

在地下迷宫中除了助手以外还会有许多角色登场。他们会给你一些十分重要的情报，到时你就不会因没有助手而单独面对敌人的恐怖了。由于我们身陷敌营，因此情报的收集就变得十分重要，当然这些情报还要经过玩者的细心分析，因为在给你提供情报的人中很可能隐藏着敌人的耳目，千万不要上当哟!能否从地下脱出，你的智慧将是你最好的武器。

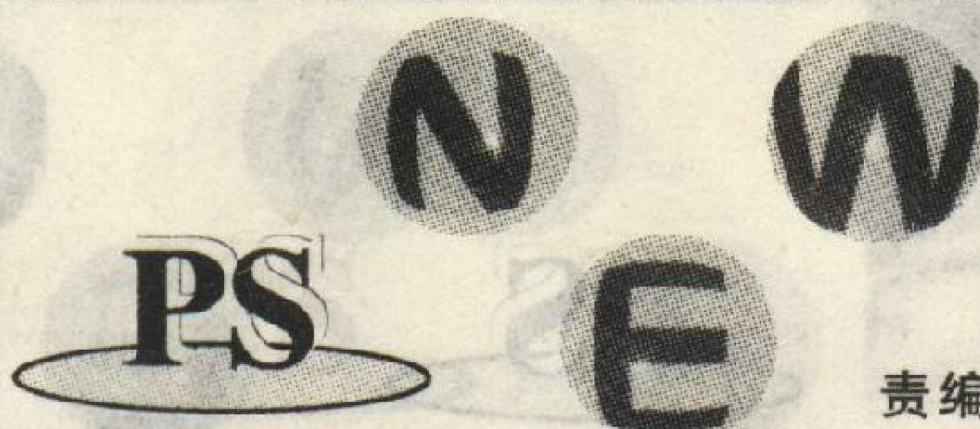




游戏中助手的存在显然是十分重要的是，主人公可以依靠这些助手以达到回避敌人、隐藏身份的目的。由于助手们几乎都是手持武器，因此击退敌人的大任就非他们莫属。在本游戏中助手的作用远远高于一般RPG中仲间的作用。在一般RPG中仲间并不是万能的，而在本游戏中没有助手则是万万不能的。主人公、助手、情报提供者这三位一体的功效是极为强大的（谁让主角是一个……），而把握故事的关键往往在于这些助手能力的发挥上。你如想从地下迷宫中脱出你的智慧与助手的大力支持是绝对不可分割的。



星之海洋 2



PS

厂商：ENIX
类型：A．RPG
媒体：CD－ROM
发售日：98年3月

责编/E·T

SFC著名RPG的续作即将隆重推出

久违的名作即将与大家见面

大家是否还记得在96年7月。ENIX为SFC上制作了最后一款原创RPG游戏——STAR OCEAN（星之海洋），当时ENIX以48M的大容量并且加入了一些新的图像处理技术制作了这款游戏，这也是ENIX在SFC上的最后两部作品之一（另外一部是DQ Ⅲ）。由于游戏无法拷贝成磁盘因此有缘玩到的人真是少之又少。当时的游戏画面与另一个48M游戏——幻想传说十分类似，但是这次ENIX借PS的机能使得续集的画面达到了绝美的水平，而NAMCO的幻想传说的续集（宿命传说）的画面却改进不大，看来ENIX在RPG制作上却是更为高明。



据前作20年后……，同伴罗尼吉斯的儿子是我们的主角

“星海2”的故事发生在前作20年之后，以前作中罗尼吉斯的儿子克罗特为中心展开了崭新的冒险旅程。由于“2代”与前作之间有内在联系因此没有玩到1代的玩家可以从该作中了解前作的故事概要。



“2代”中启用了双主人公系统，在物语中冒险的大方向是确定不变的，但是由于两位主角的登场，使得故事之间又有着微妙的差异与联系，玩者可以分别展开男女主角各自的旅程，最后相信会有某个时间某个空间合流，来完成整个故事的最终旅程，但又由于两位主角所遇到的事件与加入的同伴都有不同，因此到了游戏的末期这些同伴是否会继续留在队伍中呢，现在还没得到有关的资料。

先进的CG技术使游戏画面更为精美

在2代中，开发者运用了最尖端的CG处理技术，这使得我们在看静止的背景CG时有了强烈的立体感。用于32位机的机能限制在RPG游戏完全使用3D制图是不恰当的。就象FF7一样，背景处理用平面CG描绘，人物上可2D可3D，这关键在于游戏容量，用2D容量小但要手绘各式的角色形态，而用3D容量大但角色绘制可交给电脑，它们之中各有优劣，但这种制作思想应当是目前32位机的主流。在“星海2”中人物用2D的SD造形这可以使玩家投入较多的情感，而静止的背景CG制作得十分出色，绝对是一款力作。

战斗

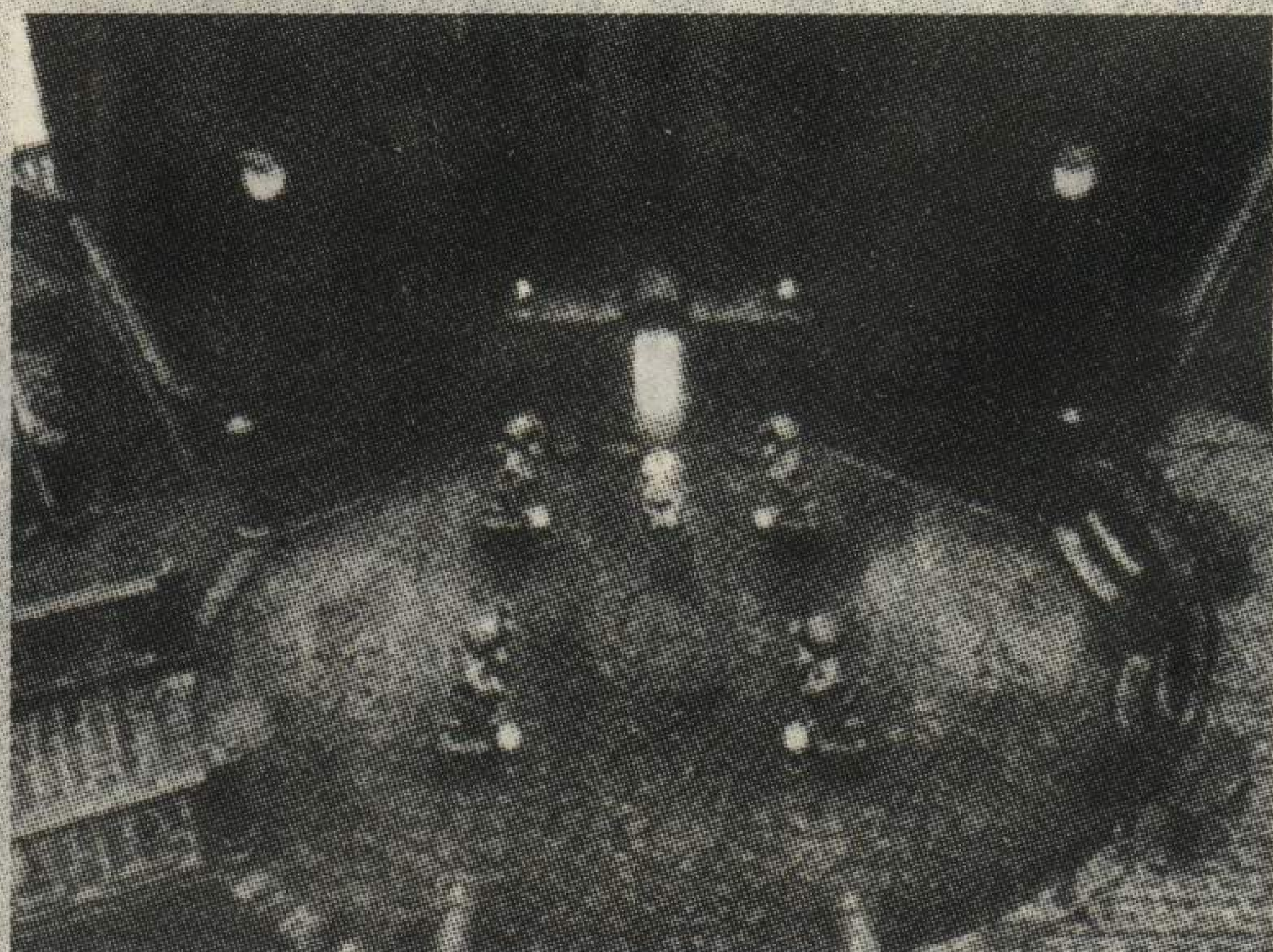
在前作中登场的战斗系统依然被“2”保留下来，与“FF Ⅶ”不同的是角色完全放弃了3D形象的设计，使得在战斗中角色的表情更加丰富、柔和，也显得更贴近玩家。战斗中角色的动作为AI处理。

技术系统

在战斗中得到的经验值被分为基本类与技术类，基本类的分数被加入角色的能力经验值总和，而技术类则有助于必杀技与魔法的修得。这会利于我们在战斗中的不败之地。

情感系统

在村镇中，队伍中的角色会进行互相的对话，这有助于下一次冒险前的准备。由于角色为2D因此会有各种各样的表情变化，角色的感情波动会对战斗中的AI数值发生影响。



在村中角色间可以互相对话

对"星之海洋"开发组主要负责人的采访记实

——目前的开发状况如何?

浅沼:画面方面进展比较慢。

山岸:在绘图方面采用的虽然是传统的构成方式,但前作中是将一个个像素加以组合而完成,今作则用上了全幅构成的方法,所以一副画面要描绘三次,因此所需时间较长。

——与前作相比,有哪些不同的特征呢?

浅沼:是主人公可以在男女主角间选择。即使是相同的剧情,也可以相异的视角来重复进行。比如救助女主角的场面, 自己扮演的是救人的一方或是被救的一方呢?会有这样的感觉。

——角色的台词方面,这次除战斗中在普通对话时会加入语音吗?

浅沼:不,只在重要的时候。

山岸:在事件中也尽量回避人语,因为考虑那样容易破坏气氛。

浅沼:就这样,会注意节约读取CD时间。

——对发售的对手软件有一些影响吧?

浅沼:对"FF Ⅶ"作了非常详细的研究。

山岸:作为ENIX,在开发途中看到FF Ⅶ发卖,因此向TRY-ACE下达了"要做得更好"的要求。所以到那个阶段为止的成果全部重新制作。

浅沼:不仅要在意识上做到避免雷同,角色构成也不能使用POLYGON,而采用了贴图技术。

——本作的舞台,和前作有关系吗?

山岸:前作以名叫罗格的行星为舞台,但本作则是另外的行星。主人公是地球人,在探索未知行星的旅途中发生的事件便是故事的开端。

——没头没脑嘛。

山岸:是有点没头没脑(笑),主人公在背景设定中,是前作中宇宙船舰长罗尼吉斯之子,是完全的地球人。

——世界观与前作同样是科幻色彩吗?

山岸:比起"DQ"类完全用剑与魔法的幻想题材,要稍多一点科学要素,竟然宇宙船也会出现。

——不知为何还会有魔法(笑)。

浅沼:理由是为了联系剧情,因而熟悉的魔法系统也承袭了前作的方式。

山岸:好东西是不分国界的,制作组中虽然多数是科幻迷,但同时也有喜欢着魔法与超能力的话题。

——宝物中也具有幻想色彩或是奇怪名称吗?

浅沼:那要根据企画者的兴趣(笑)。可以想象会有有趣的说明文字出现。

——最后请对期待着的用户说一点话。

浅沼:这是TRY ACE在PS的第1作,是好是坏请实际来体验一下。玩过"1"的用户可以看到有怎样的进化,初次玩"2"的用户也可以与其它社的作品作一下比较。



浅沼 穰

株氏会社TRY ACE的董事长,61年生于岩手县盛冈市,现在已是两个孩子的父亲。

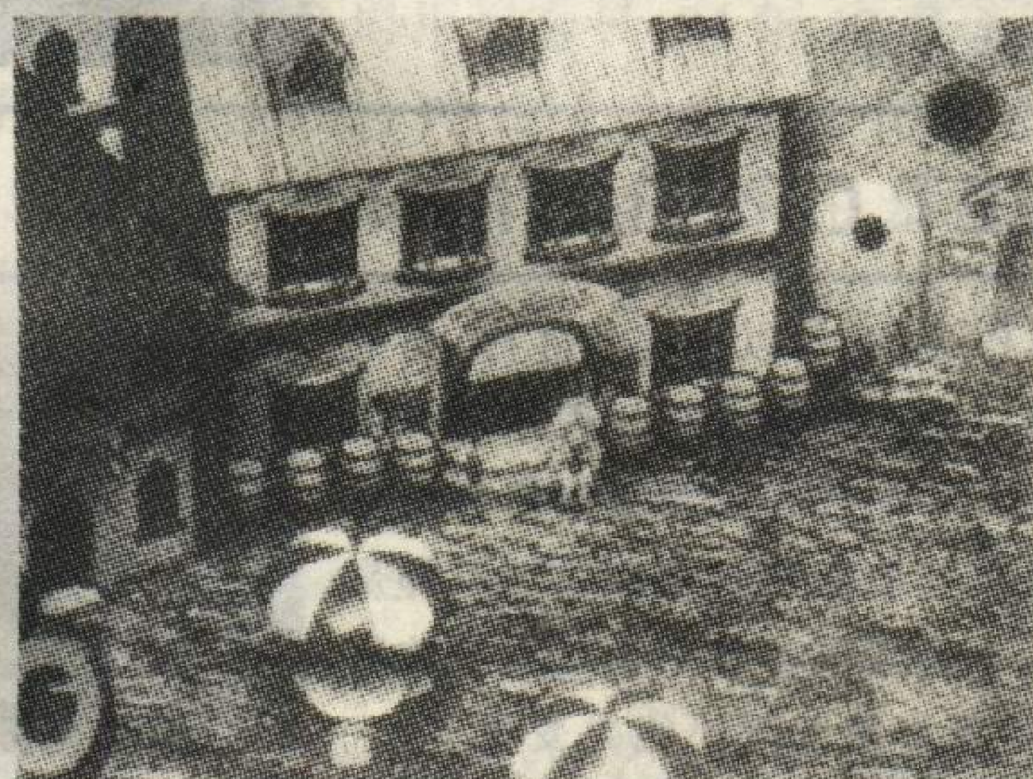
山岸 功典

ENIX软件企画部的策划人,曾担当"魔法阵"、"星之海洋"等SFC游戏的制作。



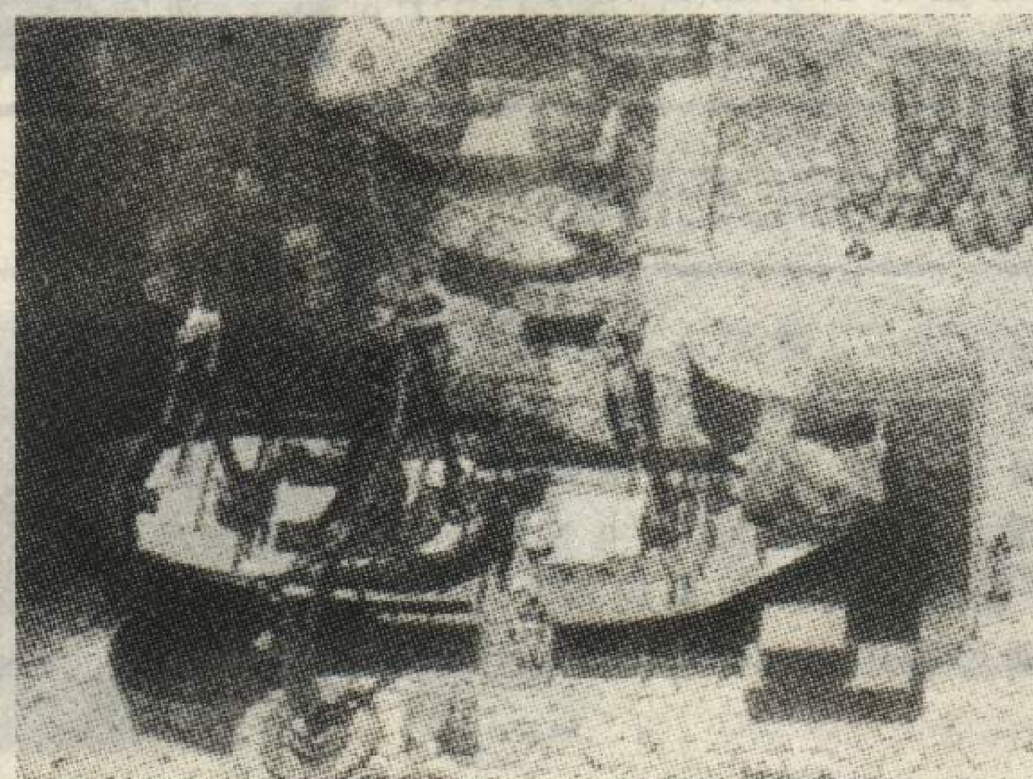
科幻加空想竟演而展开的世界观

"星之海洋"是以热门TV剧"星际巡行者"的意识为基础而制作的,有银河联邦及各自持有独特文明的行星存在。宇宙船与魔法的并存,可说是作品的魅力所在。



用数月时间制成放缩画面带来绝妙的远近感

背景用3D贴图,角色以2D表现的本作,为了使远近感的表现更逼真,用了数个月的时间来制作,美术与编程部门亦经过许许多多次争论。现在的完成度已经颇高。





宇宙舰队 3D 版



PS NEW

厂商：伊藤忠商事
类型：SLG
媒体：CD－ROM
发售日：98 年 3 月

责编/E·T

移植自电脑版的著名战略模拟游戏

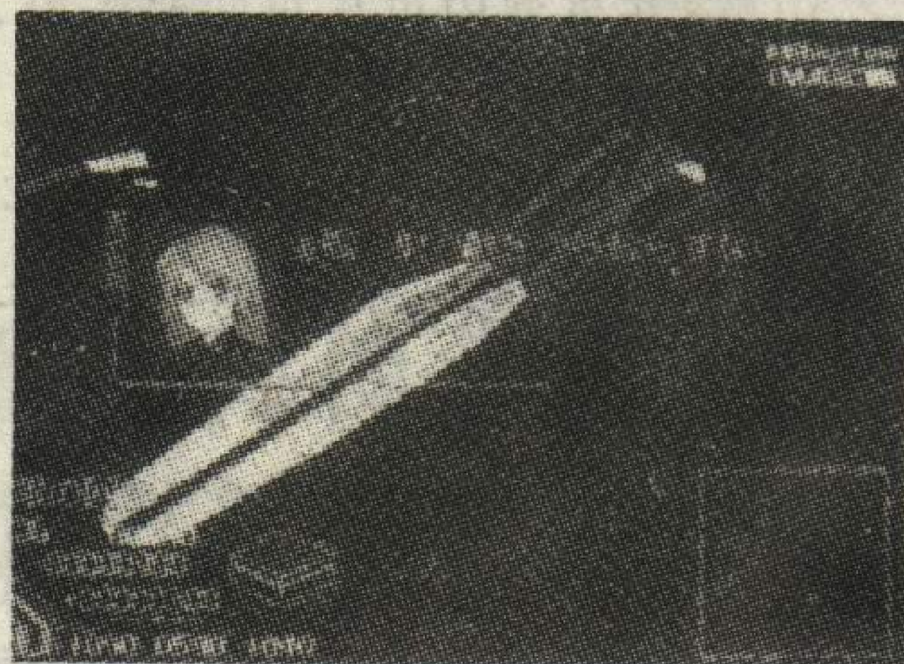
在个人电脑版上十分著名的战争模拟游戏系列的第一作是在 95 年 9 月登场的 WINDOWS 版。当时沿用了 WINDOWS 的机能制作了这款游戏，在当时游戏以细腻的画面与庞大的剧情成了人们的话题，大约一年后，“2 代”又以大手笔登场，确立了这个人气系列的地位。之后，追加剧情的外传作品也相继问世。这次 PS 版在剧本上完全移植了电脑版。但借助了 PS 的 3D 机能，使得这款游戏在战斗时放弃了以前的 2D 画面，而是以完全·3D 的形式表现。

游戏的舞台是在未来世界，惑星连合国家的宇宙舰队之间爆发了一场壮绝的战斗。游戏者操纵的是自由都市连合的第七机动舰队，敌人是被称为希里沃斯帝国军的宠大集团。游戏的世界观与个人电脑的相同，但在系统与界面上做了大幅度调整。这样游戏会向着有趣的方向发展。

宇宙舰队大决战







3D IMENTION

与电脑版最大的差别再现了立体的宇宙空间，具体来说就在纵横交错的空间中向各个方向移动，这是电脑版不具备的，由于空间扩大，战略性也随之提高，而在宇宙中的纵深感也可以令我们体验到在宇宙中作战的气魄。



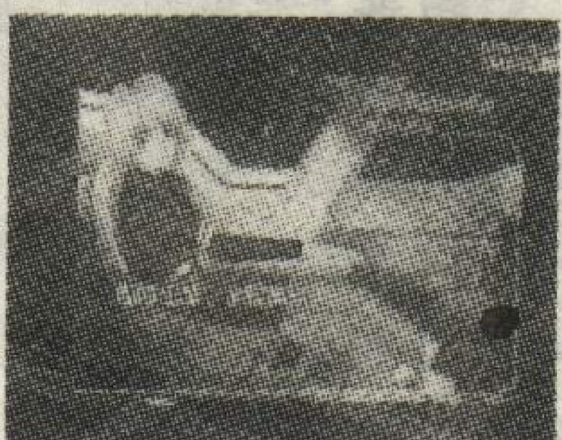
I MENTION

游戏是正统的舰队战争模拟游戏，操作界面十分单纯明快。首先确定移动目标，然后对各舰队下达进攻指令，这样完成了对舰队的命令后，战斗就由电脑自动操作（这与银英传类似）。在舰队移动画面也切入 3D 视角，此时的魅力难以用语言表达。



C HARACTERS

游戏中最大的魅力是数量众多的美丽的女性指挥官，由于在电脑版出现的人物只是脸尽量绘制的十分精细，但总觉得不能贴近玩家，而 PS 版中各角色的形象经过了重新绘制，届时我们可以看到角色全身的画面，在下达命令时角色的表情也会有细微的变化，角色的魅力也是该游戏的买点之一。



F LEET ORGANIZATION

在实战中，最初要对己方的舰队进行编成。在我们的舰船中有驱逐舰、空母高速战舰等，当然还会有一些主力旗舰登场，考虑到各种战舰的性能，再为各舰队配给指挥官，在编成界面上与电脑有较大差异。当然司令官能力也要考虑在内。



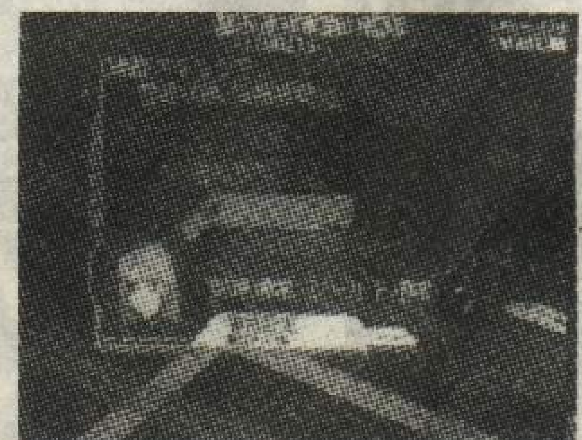
B ATTLE SCENE

舰队编成完了，就要进行移动指令，由于战斗中有高度的战略性，因此在攻防转换的思想上要灵活掌握，要精心地按照各舰队的能力来布置，而布置画面上也放弃了原电脑版中的 2D 表现形式，而是启用了全 3D 的画面，在移动过程中根据战况也要适当地进行指令变更。



F LEET OPERATION

在本作中，战斗以全自动进行，当敌人进入射程内，战舰会设定好的程序进行还击，由于敌舰队的配置关系要求我们在舰队之间的距离上很好地把握，过远或过近都是不行的，而且一定排出有利于我方战斗的队形，因为交手后队形是几乎不能再变更了。





米莎的魔法物语

PS NEW

厂商：SAMMY
类型：育成 SLG
媒体：CD－ROM
发售日：未定

责编/E·T

米莎将守护魔法王国的和平





本游戏的题材与早些时候发售的《炼金术士》一样都是魔法使的育成。本游戏的女主角米莎是个天真活泼的可爱女孩，有一天她在梦中见到了魔法国的女王，女王告诉她魔法国发生了巨大的危机，而这个危机只能依靠米莎来解救，物语使这样开始了。

游戏中你要充当魔法王国的妖精菲利姆，并且要把米莎培养成为一流的魔法使，因为在游戏初期，米莎的能力值很低，你要安排米莎进行各种各样的学科，让她在学习中提高自己的素质，游戏中米莎要从小学六年级到中学三年级与你共同“生活”四年，在这四年中，你要按照各样学习指令对米莎进行培养，目的是让她在你培养下有能力完成魔法王国女王拯救危机的计划。在这四年中米莎的各项能力会在你的指导下发生变化，各种数值的一升一降都会对米莎的能力发生影响，能不能成为高级魔法少女，就要看你的本事了。



魔法少女一米莎



睡觉　可以大幅度减轻压力使体调得以恢复。



学习　是学生的本份用来提高自己的知性数值。



魔法修行　十分重要的指令用来提高角色的魔法能力。



运动　锻练自身的体质使本身的体能有所提高。



绘画　加深艺术修养并且提高角色的帅色度。



和朋友玩　使自己的好奇心得以提高但魔力值会下降。



烹饪　可以提高自身的器用度和爱情数值。



游戏中培养指令主要有9种，在学习上你要特别注重魔法能力与知性的培养，因为这两项的数值会直接影响到米莎的成长。另外，一些数值作为付助能力也要平均培养，总之要在魔法力出众的前提下使我们的主角其它能力平均增长。在一周的训练结果之后，米莎必须休息要不然压力就会变大而导致生病。休息日基本上与现实生活中的日期一样，在休息时又会有各样指令，如户外活动可以加强体质，而茶道可以使本身的魅力和表现力上升，同时可以减轻一周学习的压力，到教会参加礼拜可以大幅度降低压力，同时使自己的爱情能力得以提升。因此我们要充分利用休息日使体调得到恢复的同时提高其它能力。

NAMCO名作集锦Ⅰ

PS NEW

厂商:NAMCO
类型:游戏合集
媒体:CD-ROM
发售日:98年2月26日

责编/E·T

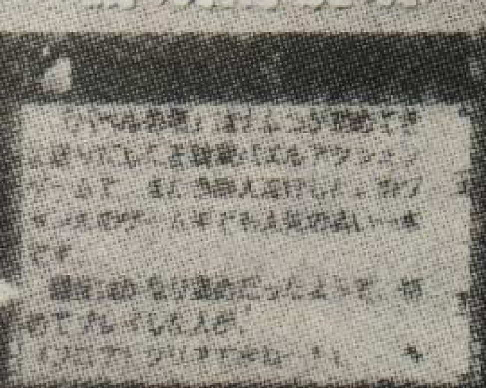
NAMCO为大家展现往年名作的魅力

游戏从这里开始

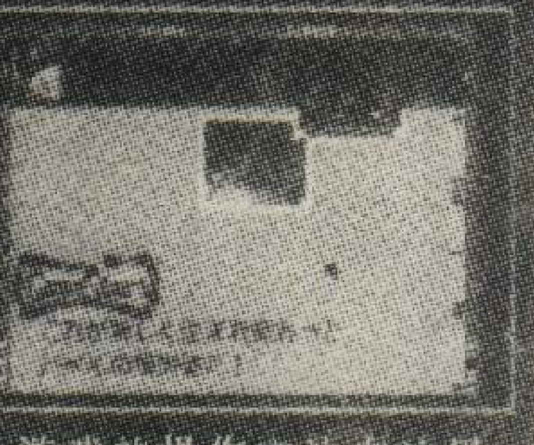


在选择画面中有"HOME PAGE"的感觉,四个游戏从这里开始,但也有可能出现隐藏的要素

游戏的说明



从这里可以了解游戏的玩法及故事背景



游戏的操作方法在这里可以一目了然

NEWS



随着游戏的进行这里会出现新的情报

在游戏进行中可随时切回游戏主菜单

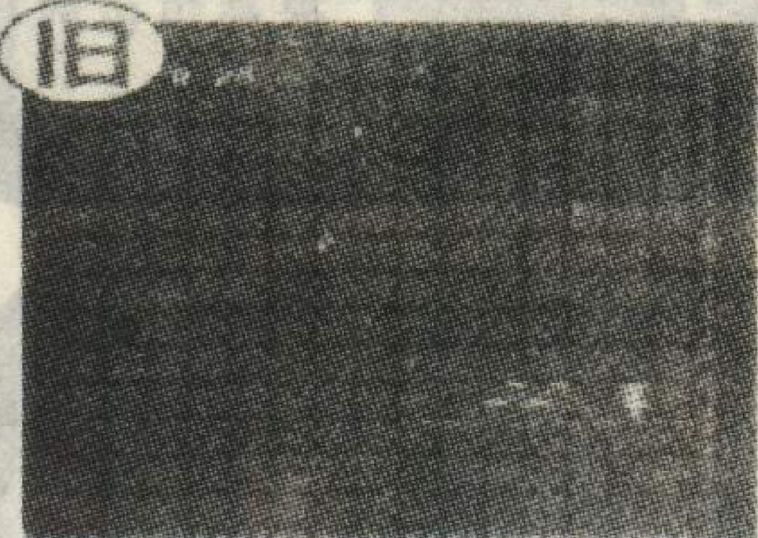
从这里回到游戏主画面

NAMCO真是为玩家着想,经常把往年的名作以合集的方法奉献给大家,想一想现在有些华而不实的游戏真是还不如合集里的那些"弱智"GAME。本合集是继NAMCO博物馆之后的又一新的系列。"博物馆"集合的是街机游戏,而此次则是着重于以往家用机的作品。这次集合了"巴贝尔之塔"、"STAR LUSTER"、"钢铁美式足球"、"霸王的大陆"四款作品。游戏中作品依然保留了"原作"模式,而新制作的"加强"模式则在画面以及版面上作些许强化和增加,这两种模式可以令一些资深的玩家回忆起从前美好的感受。想一想现在已经找不到的那种感觉真是让人感叹呀!好啦!不用再多谈了!LET'S GO!

BABEL BABEL

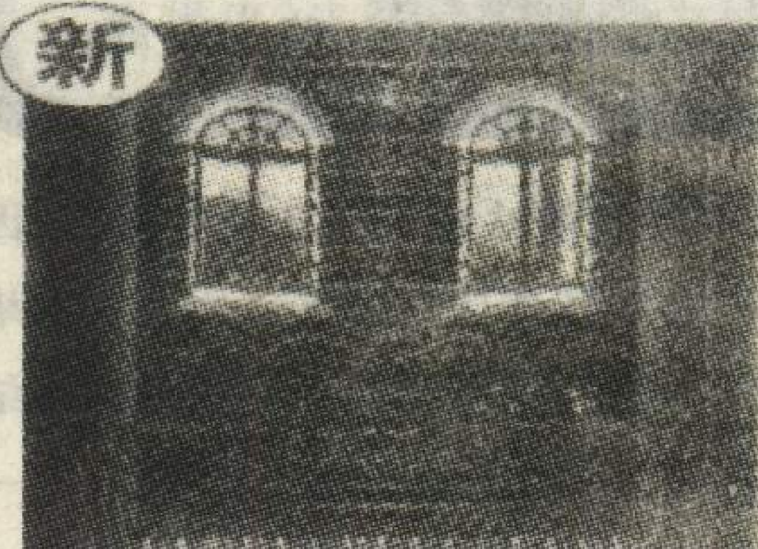
《巴贝尔之塔》描绘的是我们的主人公冒险家一"因蒂"制霸巴贝尔之塔的故事,虽然是动作游戏但却溶入了诸多的解谜要素。因蒂要在塔中把L型的方块搭成阶梯寻找出口以达到清版的目的。游戏中"原作"以及"加强"两模式中版面数有一定差异,在"加强"模式中有大约100以上的版面在等待着玩家们,这肯定需要很长的时间才能完成。

旧

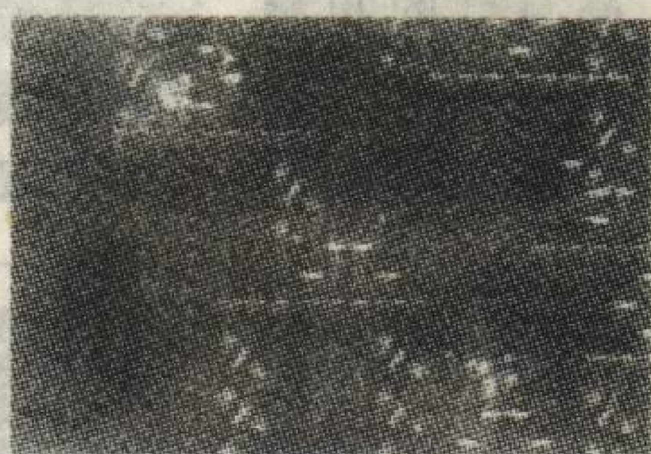


▲这是"原作"版的画面,真是令人怀念啊!

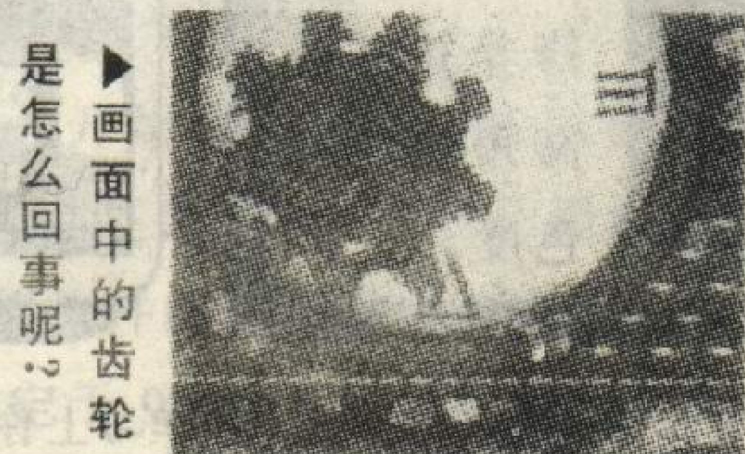
新



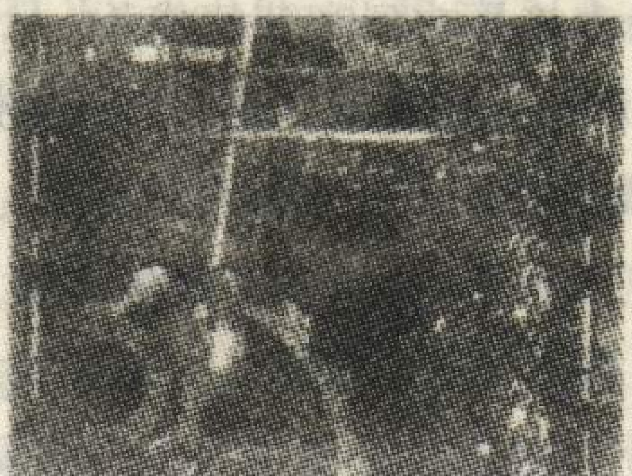
▲这是经过改制的"加强"版的画面,大家可以看出两个版本画面上的差异。



◀不要畏惧敌人,前进!



▶画面中的齿轮是怎么回事呢?



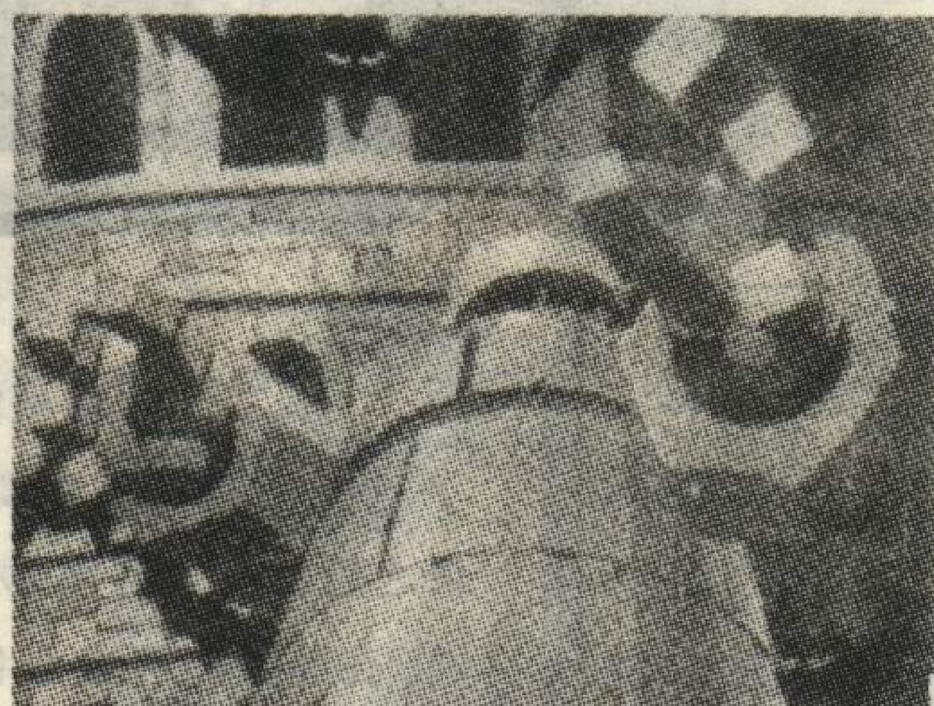
◀可能会有相困难的版面出现。

具有童话风格的开场动画



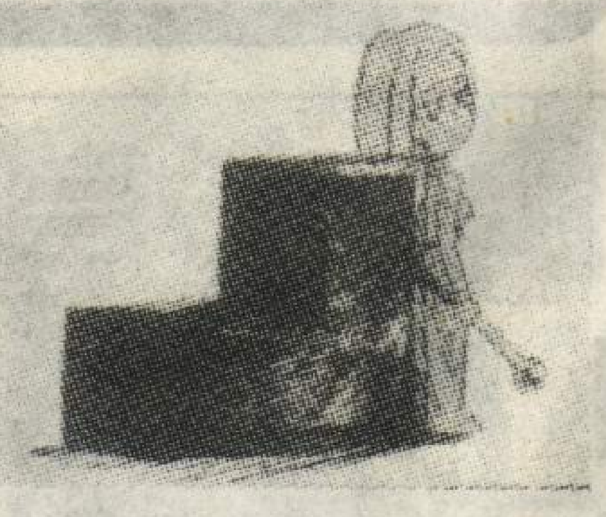
主人公因蒂站在巴贝尔之塔前,面对这座高塔他是否有勇气争服呢?

因蒂的正面是不容易见到的,在他藏在帽子阴影下的眼神中可看到他的决心。



在塔中会出现各式各样的怪物,它们会阻挡你们的前进。

砖块是什么呢?



在使用的砖块中会出现寄宿在里面的魂魄。

WRESTLEBALL

综合了美式足球以及格斗技的《钢铁美式足球》中最大的魅力是在比赛之中享受格斗的乐趣。游戏是以MD版为蓝本并加入了许多新要素。在游戏中细致的画面以及选手攻击后的效果制作待十分出色，虽然是移植于MD，但却令人能够感受到次世代的震撼。



旧版本

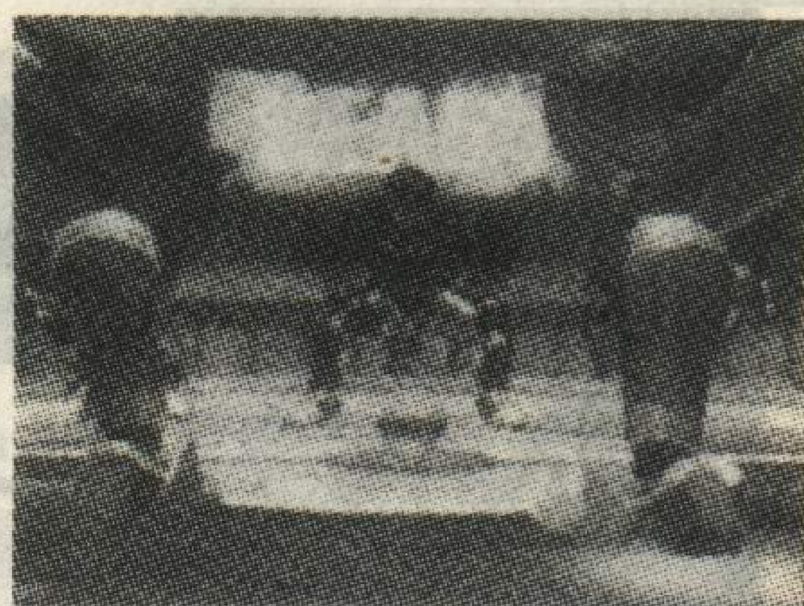
新版本



选手入场了!

激烈的比赛开始啦!





高度紧张的比赛使得场上的选手们精神高度极中，最后的胜利属于谁呢?

▼控球选手将会掷出怎样的球呢?



▼回转攻击可以将敌手击倒，真是爽快呀!

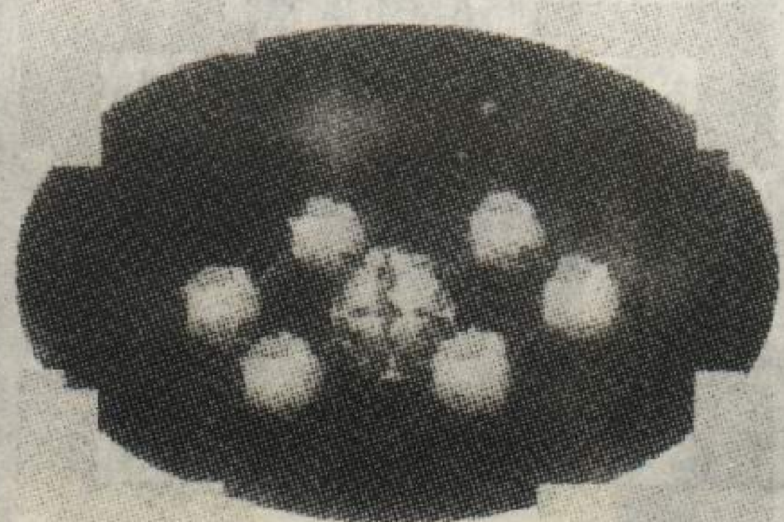


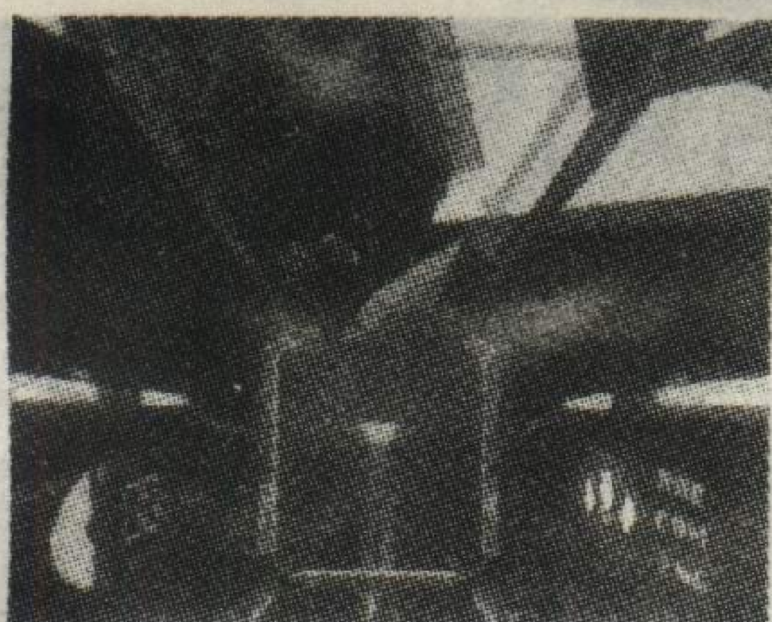
STARUSTER

加入了浓重的冒险要素的3D射击游戏“STAR LUSTER”有着传统射击游戏没有的气氛。游戏以击退敌军、防卫自军基地为目的，真实时间制的攻防战使游戏迎得了众多的好评。在“加强”模式中敌我双方都以POLYGON表现，你能体会得到此中的迫务与乐趣。

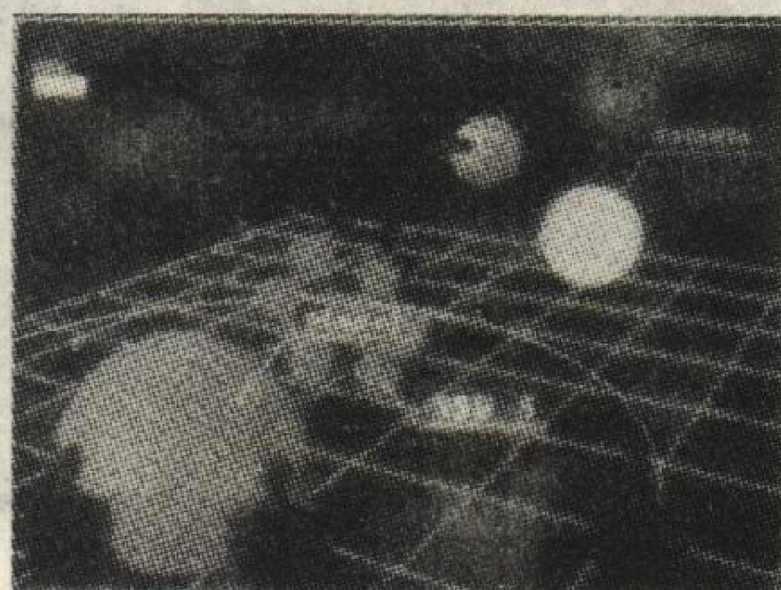


▼飞船的修理、补给成为可能。





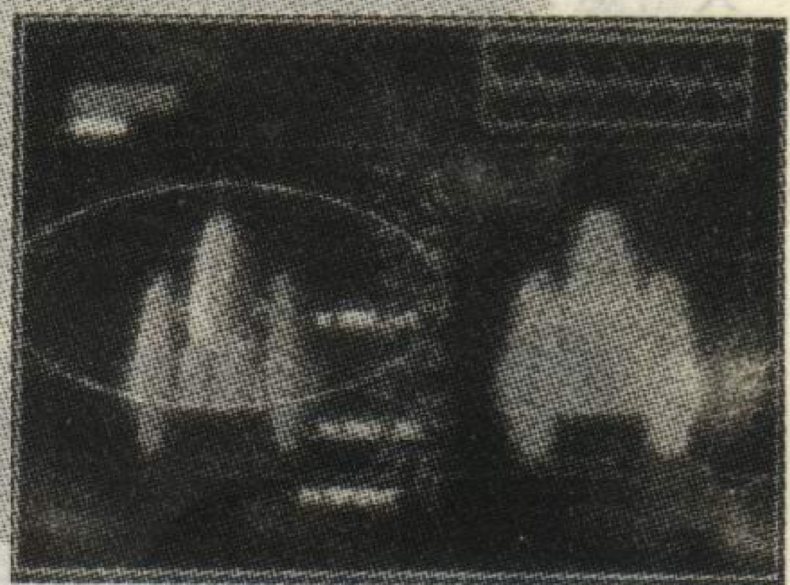


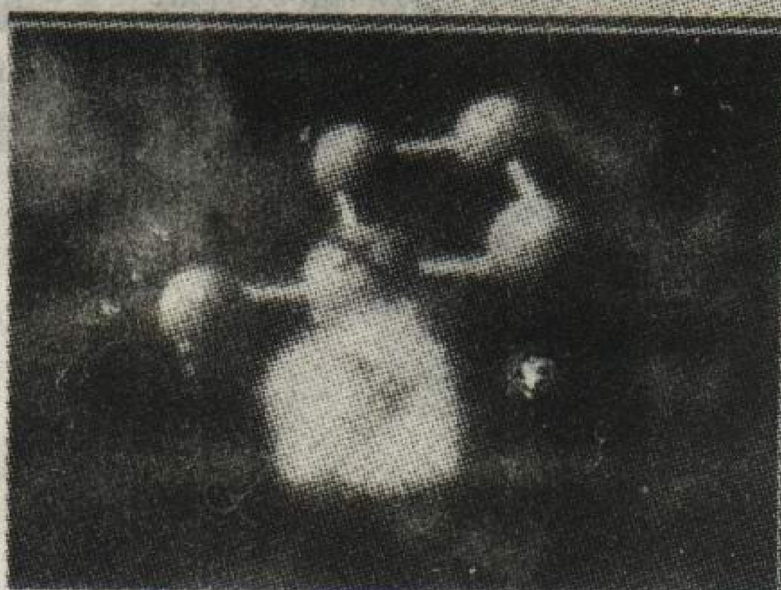


经过重新绘制的POLYGON画面使游戏更加精美。









将敌人毁灭的最后希望就是“STAR LUSTER GAIA”。

霸王的大陆

FC版《三国志Ⅱ霸王的大陆》曾经是红极一时(至少在我国是)的作品，也是唯一可以与光荣的“三国”系列抗衡的历史模拟游戏。在新版的《霸王的大陆》中加入许多新的武将与君主，并且使原来的200人增加到了380人。这就是“原作”模式与“加强”模式的差别。到时就不会再有“没有我喜欢的武将呀!”这种叹息了。







游戏会加入大量精美的CG画面。



游戏中汉字的出现率是十分高的，左边两副画面中的诗句到底是谁的呢?

到底谁能问鼎天下呢?



ENIGMA

PS NEW

- 厂商：KOEI
- 类型：AVG
- 媒体：CD－ROM
- 发售日：98年春

责编/E·T

融合了动作要素的正统派的冒险游戏

"ENIGMA"可以理解为不可解的谜、迷之人的意思。而游戏者的目的就是隐藏世界各地遗迹中的"ENIGMA"解开。

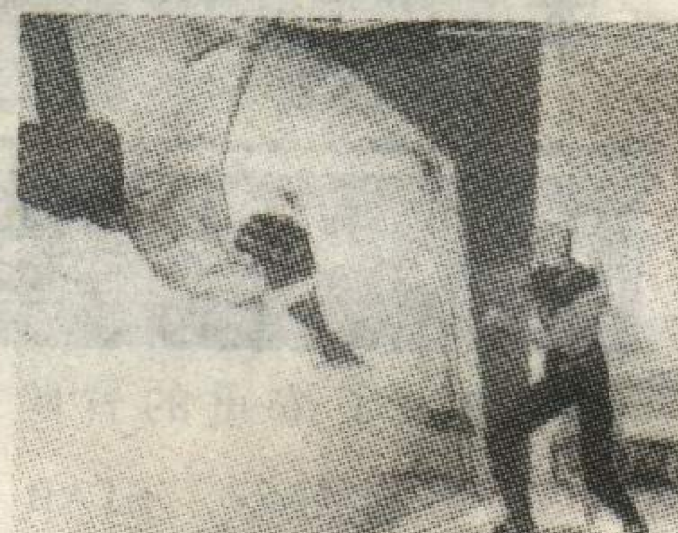
游戏是加入了许多格斗要素的正统派冒险游戏，这就是"ENIGMA"。游戏者要在3人国籍不同的主人公中选出一个并把潜伏在世界各地遗迹中的不可思议的迷解开。但是，在冒险中遗迹里的众多怪物正在等待着你。而我们就要利用各角色的特性将敌人击退，这就使得游戏又有了格斗GAME的乐趣。







运用格斗游戏的技巧吧！



▲在与怪物战斗中会出现多彩的格斗技巧。





在各地收集情报与宝物。不但要打倒怪物而且还要的世界各地中的遗迹，其中主人公拜访包括中国在内

追寻隐藏在遗迹中之谜的3个主人公



山县 明

AKIRA.Y

本人是忍者的后代，使用武烈馆流柔术，在战斗中有很高的攻击速度。为寻找八年前失踪的父亲英介而开始了他的冒险。



凯瑟琳·爱德华

KATHERINE.E

本人是名门爱德华公爵家的千金，为寻找大英博物馆失窃的"星之秘石"而开始她的历程。她的剑道术十分了得。



托马斯·林特

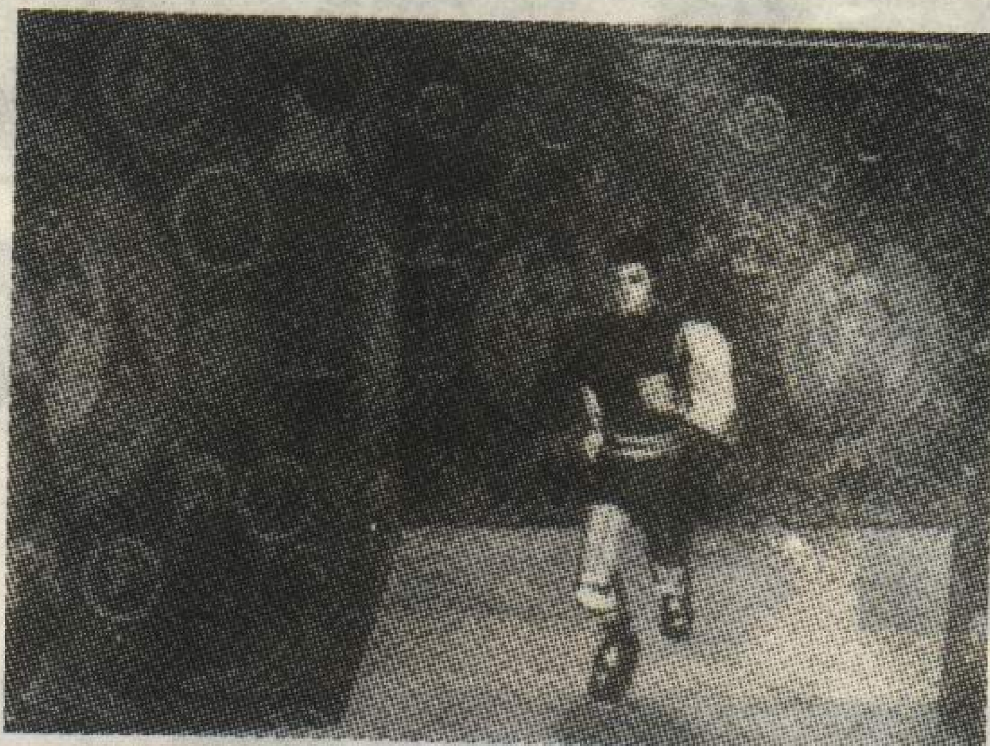
THOMAS.R

本人是大财阀林特家的一员，因与同父异母的兄弟不合而离家出走，他的武器是军刺，但是他冒险的目的却不为人所知。



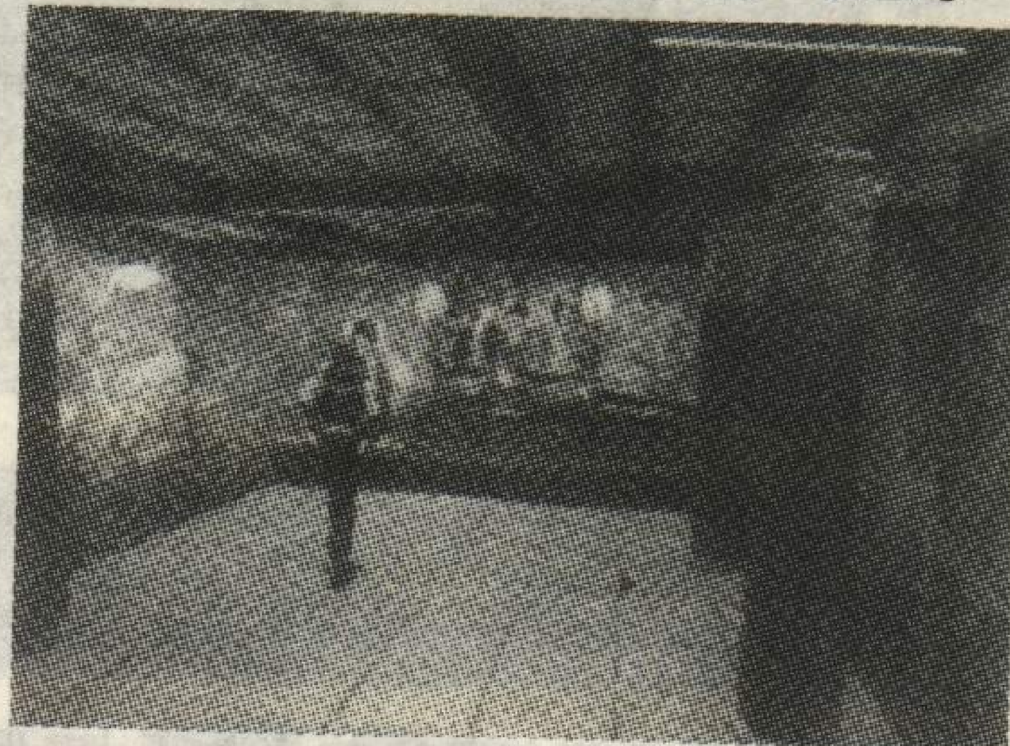
主人公要面对怎样的谜题呢？

游戏的目的不用多说了，但是在遗迹中登场的众多强力怪物却是我们不可轻视的，游戏的视点与“生化危机”与“古墓丽影”一样，但在遇到怪物时立刻切入格斗画面，而画面的右上角显示的是我方人员的体力槽。当我们在迷宫中探索时有可能会捡到枪之类的东西，这样射击就成可能，但也要注意弹药的补充。另外当我们发现了被称之为“秘石”的东西，就可以使我们得到“秘石”中的力量，如火球护体，停止敌人行动，回复角色体力等，如能好好地利用这些“秘石”那再强的怪物也不在话下。



▲神殿中众多的迷路会给冒险带来很大的阻碍。

▼十分幽静的中式神殿，其中散发着神秘的气息。



十分美丽的过场 MOVIE



▲许多震撼世界的谜会突然出现在你面前。

▼在上流社会中公爵的千金十分受人注目。



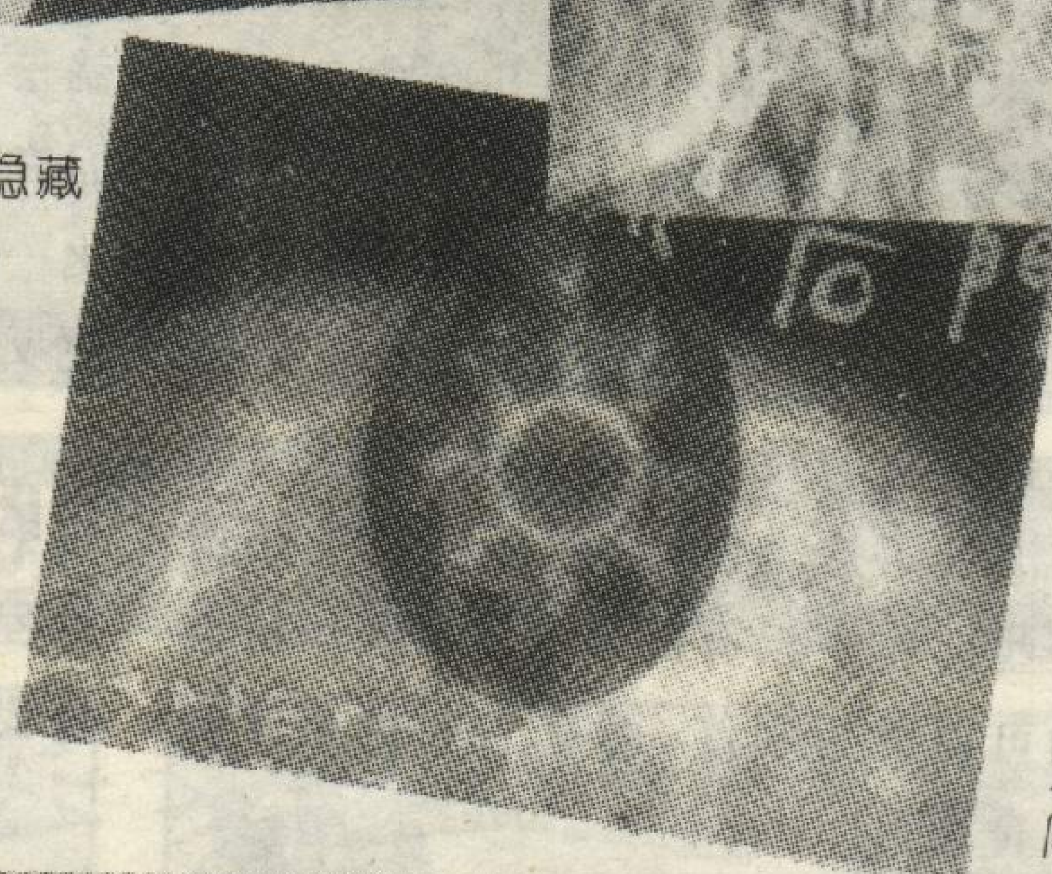




◤明与托马斯的性格有着截然的不同。



▼神殿中到底隐藏着什么秘密呢？



◀秘石共分三种且效果不同。

游戏中登场的五们重要角色——



贝拉·索蕾克丝

在三人冒险中最先出现的谜之女性，是敌人还是朋友呢？





张莹金

与山县明之父英介共同研究的神秘老人，对明会起很大帮助。





山县英介

八年前参加南极探险队且至今未归的明的父亲，本人是世界上有名的生物学家



威廉·爱德华

英国的名门爱德华公爵家的领主，也是凯琵琳的父亲，并替女儿接受了探寻秘石的任务。



罗伯特·林特

托马斯同父异母的兄弟，也是世界上区指可数的林特财团的总裁，是个具有野心的家伙。



悠久幻想曲 2



责编/E·T

厂商：MEDIA WORKS
类型：育成 SLG
媒体：CD－ROM
发售日：98 年 3 月(PS)、98 年 2 月(SS)

往年的名作完全复活

此游戏在我国好象影响力并不大，但是在日本却可以算是经典之一，在日本各种杂志上都有“悠久幻想曲”的报道以及攻略流程刊出。而且这么快就公布了 2 代的画面，记得 1 代的发售也不过半年的时间。

前作《悠久幻想曲》描绘的是一个幻想的世界，游戏的目的依然是事件的解决与同伴的育成，我们可以称之为“友情育成模拟游戏”。本作的副标题是“2nd Album”这就意味着故事主题依然沿续了前作。而变更的只是游戏中的几名角色。“2 代”的舞台与前作相同，而主人公的目的也与前作一样依然是依靠同伴的力量来解决可能发生的事件。在前作中充当配角的人为各主角的行动提供了很大帮助，今作依然沿续了这个设定。而且游戏中还增加了一些前作中没有的新角色，这些角色中有的可以成为同伴，而有的则是充分配角。这些新人的登场为故事增加了许多新的乐趣。

今回的主人公是护卫街市的自警团的一员，由于开始自警团在人们的印象中的形象并不很好，因此我们的主角们就是为了避免发生自警团被解散的命运而开始了艰难的旅程。主角们在收集同伴的同时，要不断接收街市上人们的事件委托，从而使自警团得到人们的支持，使自警团在人们中间树立威信。在本作中，主人公的那些对手依然存在，他们的组织的目的就是破坏自警团在人们中的形象，而主角们在同对立较量的同时还要用友情来感化一些本来心地善良的人加入自警团中，使反自警团组织得以破坏。

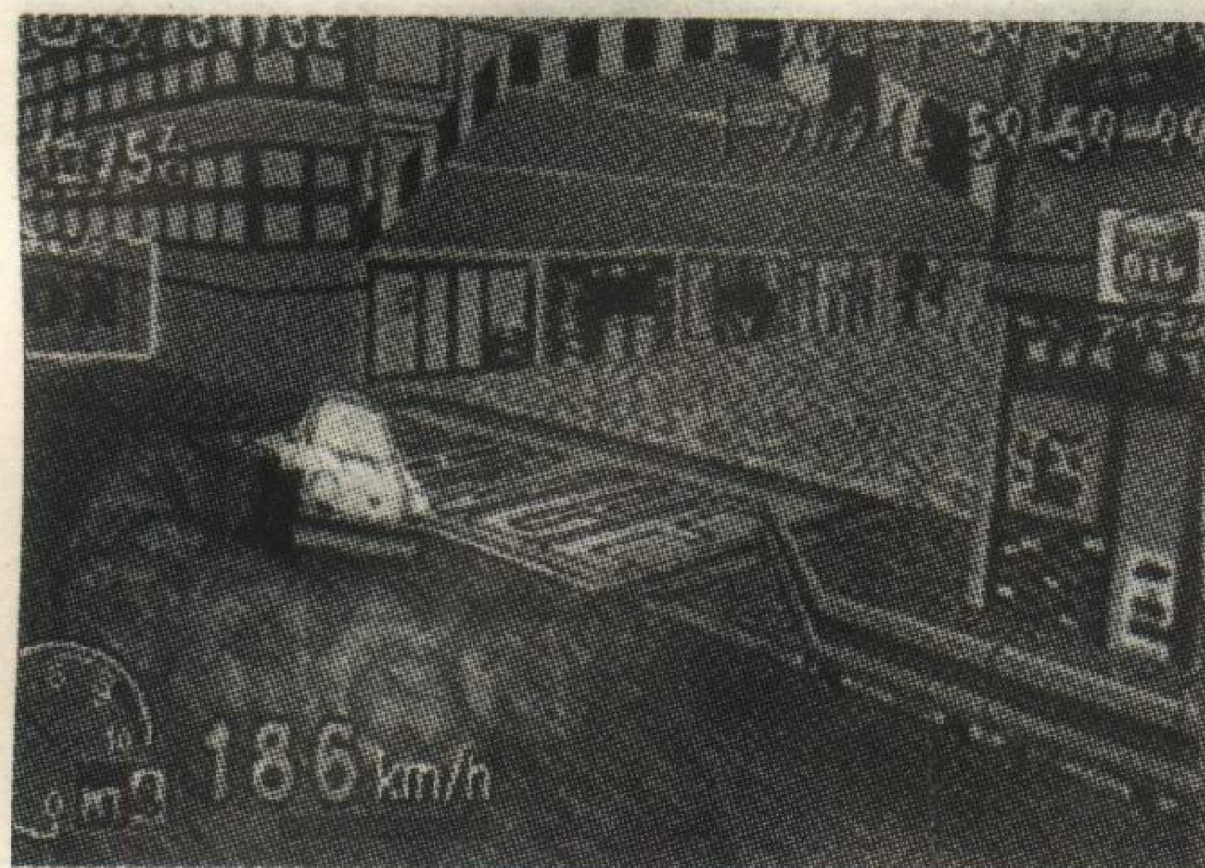
在登场的 10 名同伴中，有 5 名是前作中的配角，他(她)们的加入会对故事的进程起到推波助澜的作用，而且这些人也是我们可以信赖的同伴。





游戏中登场的七位主要角色





Q版赛车公园



厂商:TAKARA
类型:RAC
媒体:CD-ROM
发售日:98年3月

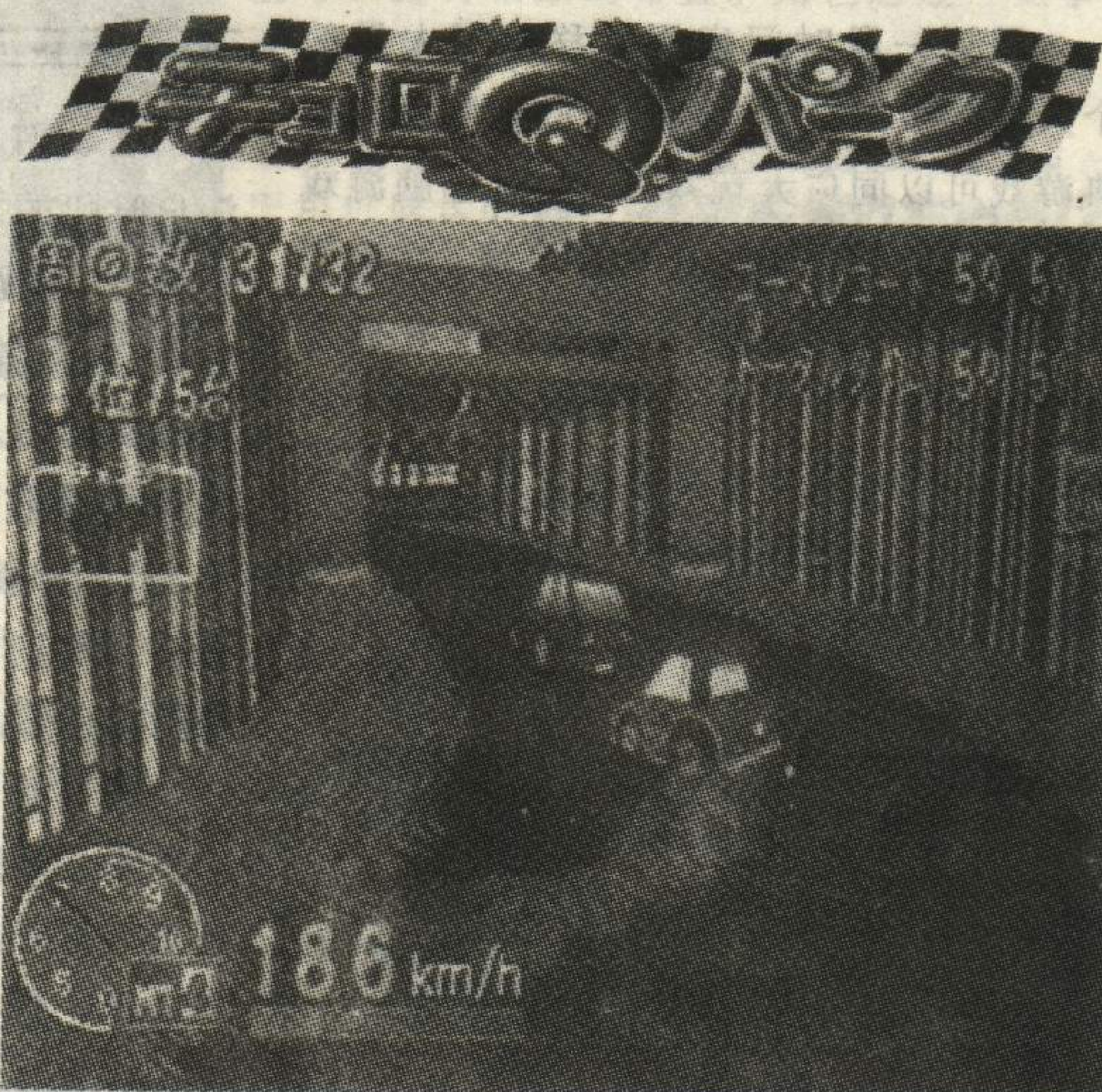
责编/E·T

Q版赛车最新作在SS登场

真没想到"Q版赛车"这么受欢迎,记得上期刚刚为大家介绍过PS的"Q版赛车3",这次SS版的"Q版赛车公园"又跟大家见面了。

游戏是PS版"1代"与"2代"的移植版,也可以看成合集,但却加入了诸多的原创要素,为了使广大玩家满意,游戏在细节上作了适当的调整,这样便使得本来就十分吸引人的游戏变得更为精彩。

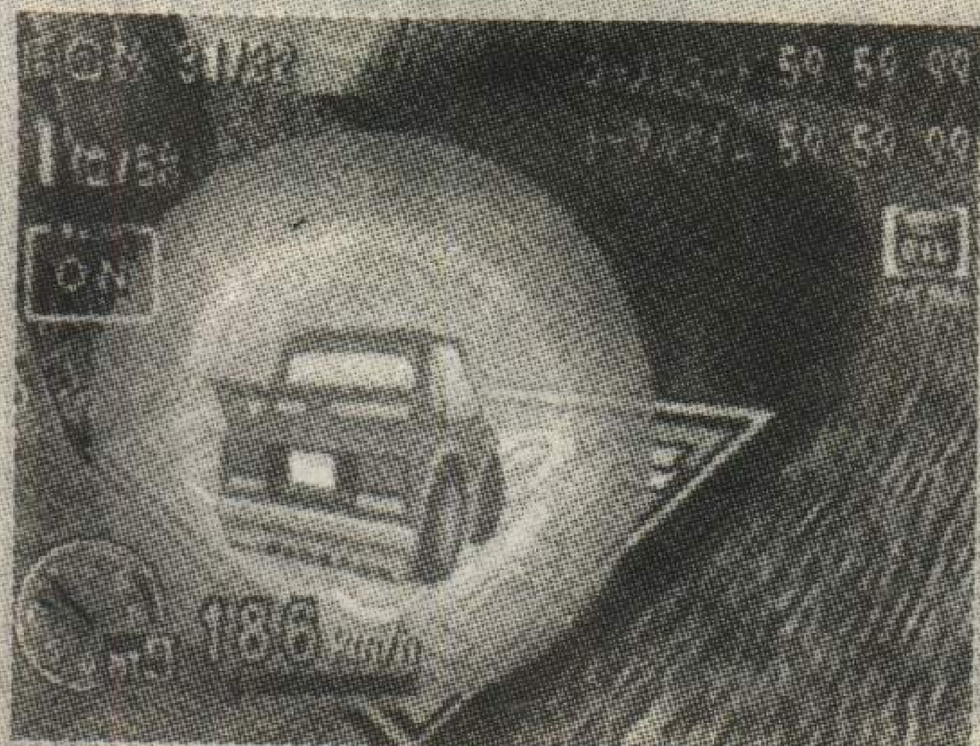
游戏中的赛道不但包括里外圈在内的18种赛道,而且还有传说中被称为"Q版赛车岛"的主题公园存在。在比赛中天气的变化十分丰富,随之而来的是适应于各种天气的诸多种类的赛车。由于天气的关系,因此赛车的不断更换是十分必要的,这完全再现了现实世界的情景。在可更换的车中有多达80种以上的车型。而这些车辆不但在外型上而且在性能上都存在着较大的差异。以不同性能的赛车来应变于不同的比赛场地是游戏中最基本的规则。各种车辆在比赛中所遇到的不同情况完全由操作者来应付,这需要我们不断地练习才能得心应手。游戏中最大的魅力在于隐藏赛车的发现,而隐藏车辆的出现是需要条件的,到游戏发售时玩家们再去找吧!



SS版的三大原创要素

NO.1 车辆转换系统

SS版与PS大的差别就是在赛道中加入"CHANGE"的区域,当赛车通过了此区域时,赛车可随变化成另一种类型赛车,当然变化后的赛车的性能也是电脑随机指定的,到时你可会被突如其来的变化弄得手忙脚乱。不过如果在游戏初期你能很好地配置车辆的种类,那么这个CHANE就会按你的意愿进行。



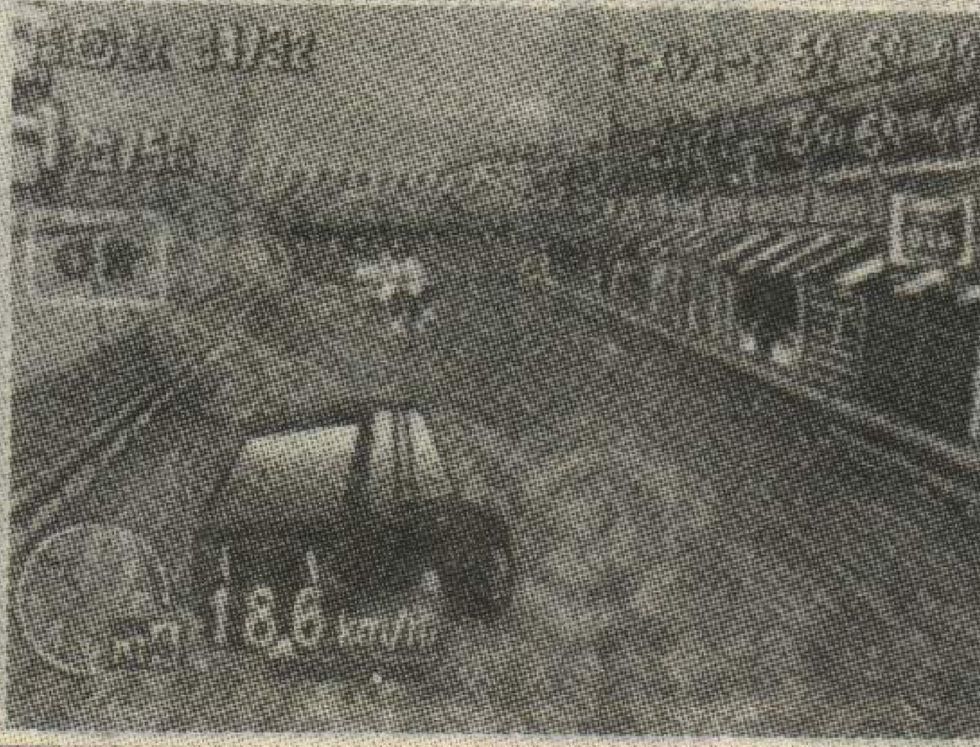
NO.2 车辆碰撞系统

由于比赛中并不是单纯地行走,在路途中你可能会遇到对手车的防碍,因此就要运用各种的撞击手法来与对手车决斗,但这并不是唯一的方法,道具攻击的方法也是存在的,当然你把对手车撞飞后那种爽快感难以形容(千万不要在现实中开车乱撞,否则后果概不负责)。高效率的碰撞会为比赛赢得时间。



NO.3 车辆翻滚系统

当我们与对手车发生碰撞后,很可能会发生车辆翻滚的情况,不过这种翻滚很可能使你的赛车翻在道外,但又可能会跌撞之下翻回原来的赛道。这样比赛依然可以进行,但是与对手车的距离就会被拉开,因此在比赛中要在避免碰撞的同时还要主动碰击对手车,看来这十分矛盾,但其中自有奥妙,慢慢地就会体会出来。





女忍者的捕物帖

SS NEW

厂商：CRI
类型：育成 AVG
媒体：CD－ROM
发售日：98年2月5日

责编/E·T

电脑版的名作在SS登场

最近一段时间家用机移植了大量的个人电脑版的游戏，这样一些电脑版的经典游戏可以同广大玩家见面。玩电脑游戏的玩家可能会发现这样一件事情，欧美制作的游戏无论是原版还是盗版都有极大的市场，但日本的电脑游戏就很少进入我们市场，虽然欧美的游戏在制作上有绝大的气魄(其中也不乏一些旷世之作)，但就亲切感来说日式游戏更能体现亚洲人的风格。

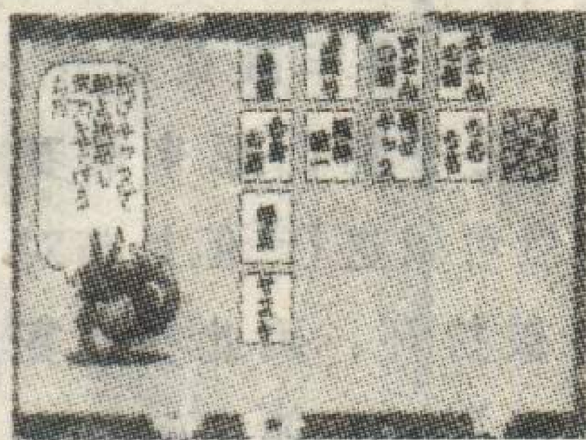
搜查前的准备



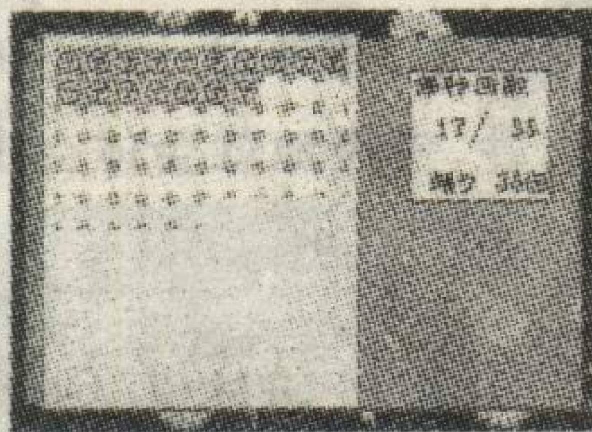
游戏的标题画面十分简练明快让你一眼能看出自己的行动目的。



移动的目的地十分明确，各区域间的移动可瞬间到达。



卡片编成画面在这里你对各种卡片较为细致的了解。



主角修行的回数表示，达到一定数目时会出现新的任务。



在角色的状态画面中你可以对自己的各项数值有细致的了解。

神秘事件的阴暗面——传说的虫使



这款游戏的故事背景是发生在日本江户时代的末期，幼年便失去双亲的“沙悟净兰”被忍者之里的长老培育成一名出色的“女忍者”。物语从“兰”接受了将军直属机构的隐忍工作开始。游戏以冒险者解决事件同时与敌人战斗时以卡片形式进行。在特别事件发生时会插入一些动画来哄托气氛，另外迷你游戏的加入也使得内容更加丰富。

当兰在江户执行任务时卷入了一起离奇的事件，在神社中有3个神秘人绑架了一位男子，当兰把这位男子救出后从他的嘴里得知一件惊人的事情。这名男子名叫太一，在他的家乡发生了一场闻所未闻的虫害，但本来风调雨顺的家乡本不应发生此事，太一就是为了追查此事才被抓的，兰听到这些后觉得这很可能是有人捣鬼，这样兰便开始了这次艰苦的旅程。





颇具魅力的卡片战斗系统

在战斗中是以卡片的形式进行，在进攻中卡片使用者的气力会不断上升，当气力达到某种程度时便会出现奥义卡片，这样强力的必杀技便可以使用，而必杀技的种类也十分丰富，届时大家又可以看到必杀技发动那精美的画面了。



手里剑

忍者的基本武器也是兰最初能够装备的。



分身

当出现分身时对手的命中率就会下降。



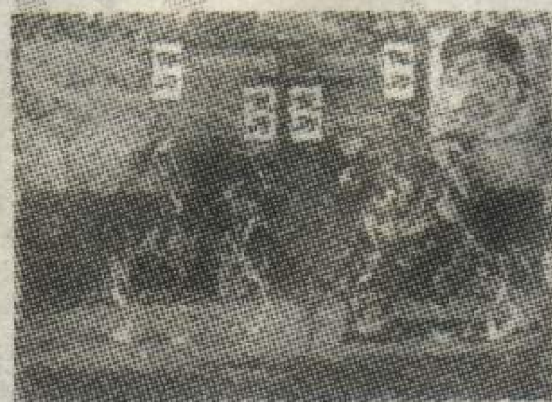
精神统一



使自己精神力集中攻击命中率上升。

阿修罗

召唤阿修罗王给予敌人雷属性的大伤害是属于必杀奥义级招数。





游戏的青春



SS NEW

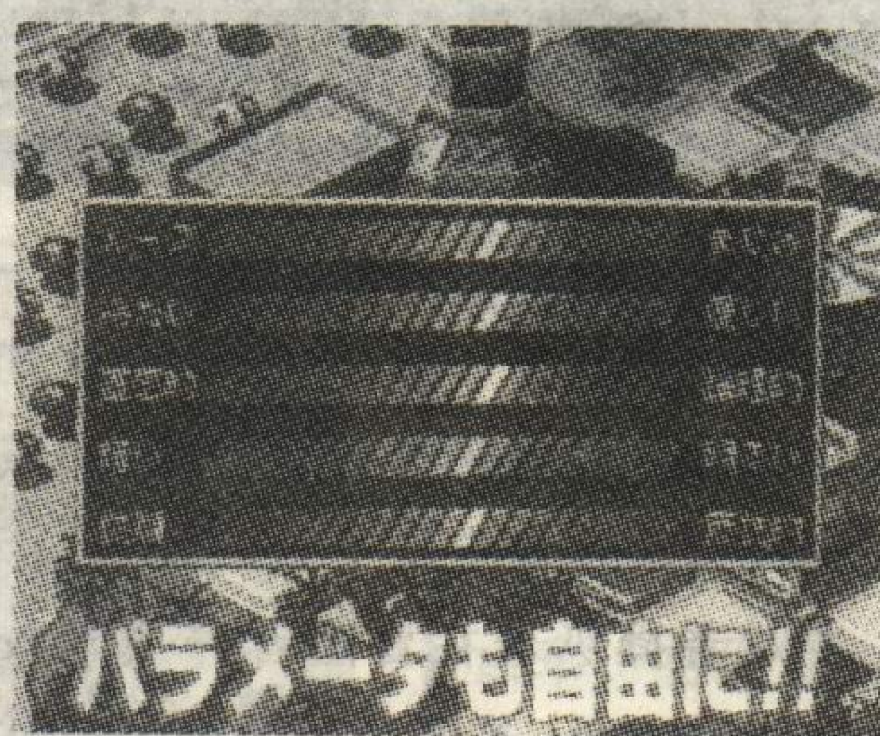
厂商:KID
类型:TAB
媒体:CD－ROM
发售日:98年3月

责编/E·T

题目很有意思,但好象在哪听过(××的青春)。游戏的类型象SFC的"人生游戏",但是却跟以往的桌棋游戏不同,游戏的自由度十分之高。胜利条件并不局限于金钱的积累和名次的高下,游戏中玩家要经历各种各样的事件,在不同的际遇中玩家不断地积累人生经验,尽量地在各种各样的工作中就职,这样你就可以掌握各种技术,随着经验不断地积累你的人生经历



会达到一个高度,这样就可以把握住人生。由于这个系统的有趣性,使得桌上游戏更为贴进玩家。



在自己的格子上可以进行角色作成,其中家庭环境、基本性格、容姿等人物的数值可以进行精细的布置。角色通过一些事件进行成长,在发生的事件中角色成长的方向由玩者自己来定。



在格子上自由行走

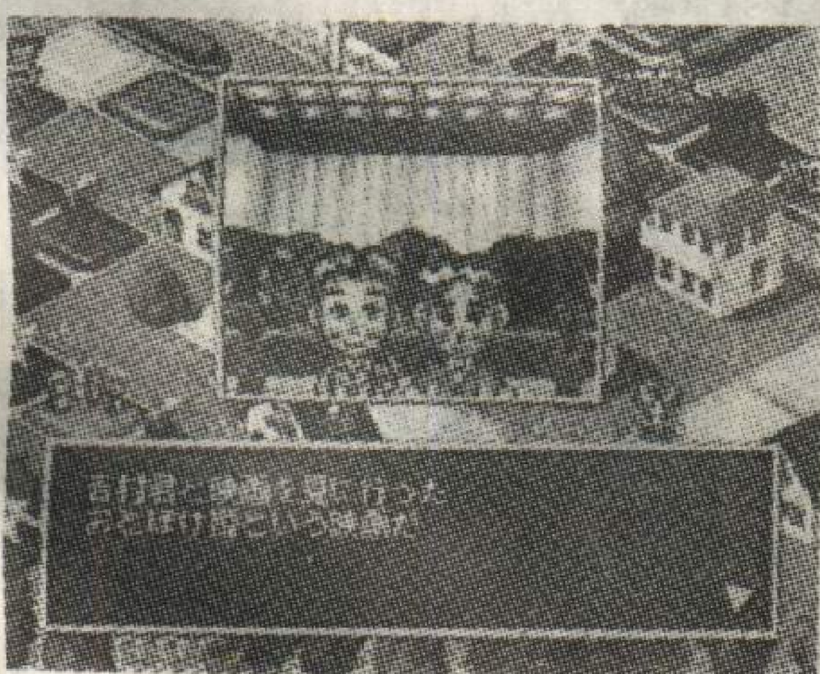
角色行进的方法是通过数字的多少来决定,但此游戏不同于以往的撒骰子类型,它的行进步数由如图所示的4位数来定。当我们走到分叉路口时角色的行进方向可以由玩者进行控制,各方向中所存在的事件格也不相同,到底应该走向何方就由你自己来定吧!



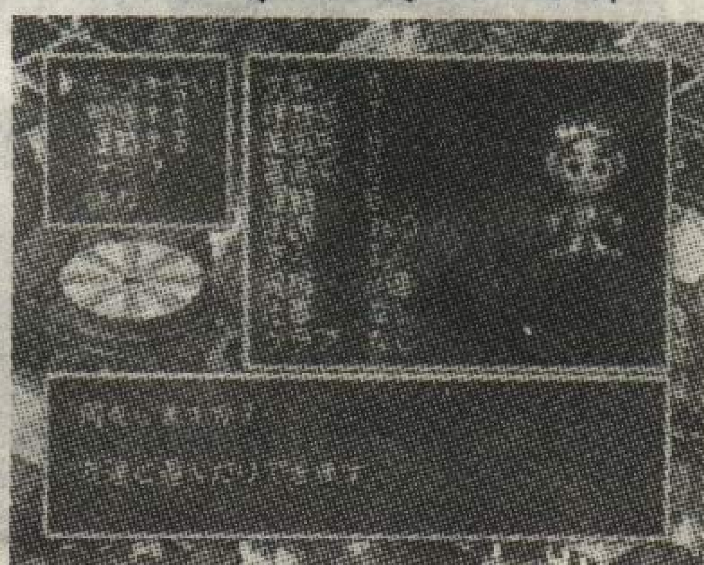
事件格中的经历丰富多彩



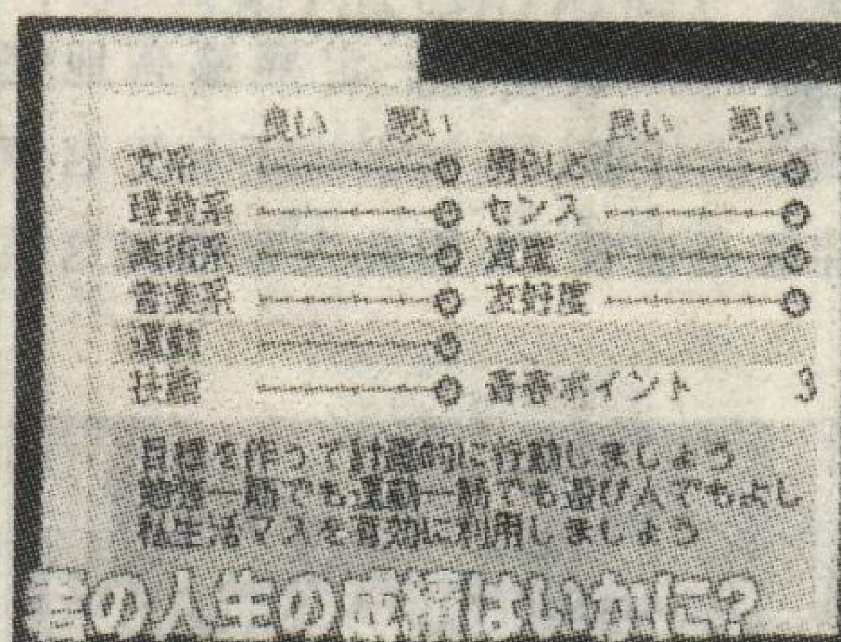
在事件格上会发生一些与朋友交流的事件,在与朋友的交往中,会使自己的职业等级得到提升,诸如就职、进学等等,不断与朋友的接触中就会使自己的人生经验得到提升。此外在社交活动你还有可能遇到倾心于你的伴侣,这些事件都会发生在事件格上,看来在事件格上不断积累人生经验是通向胜利的近道。



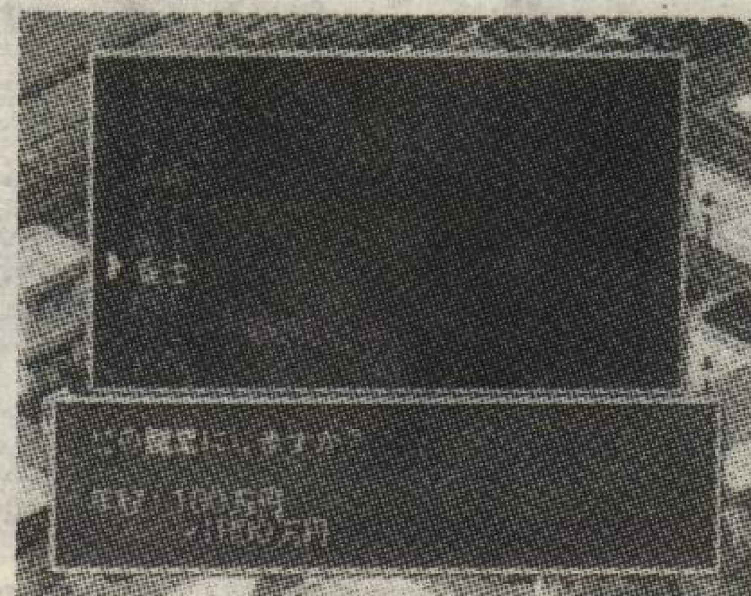
在人生的十字路口
你会有不同的选择



到底怎样把握人生方向呢?



在以前的同类作品中游戏的胜利条件比较单纯,这回的作品注重经验的积累,当然正如前述经验的积累与职业的数量的增加有着密切的关系。在行进的方格中会随机遇到事件格,这时事件的发生的种类也会随机出现,这样不断地引发事件格中的事件,就可以不断积累"人生经验值",这样在与朋友对战时"人生经验值"积累的多少是致胜的关键。但要注意的是既便在同一事件格上不同的人发生的事件也可能不同。而事件的影响有好有坏,不同的选择会发生不同情况,在一轮比结束后电脑会对每人的各种数值做出评价,这当然也是胜败的依据。







英雄志愿

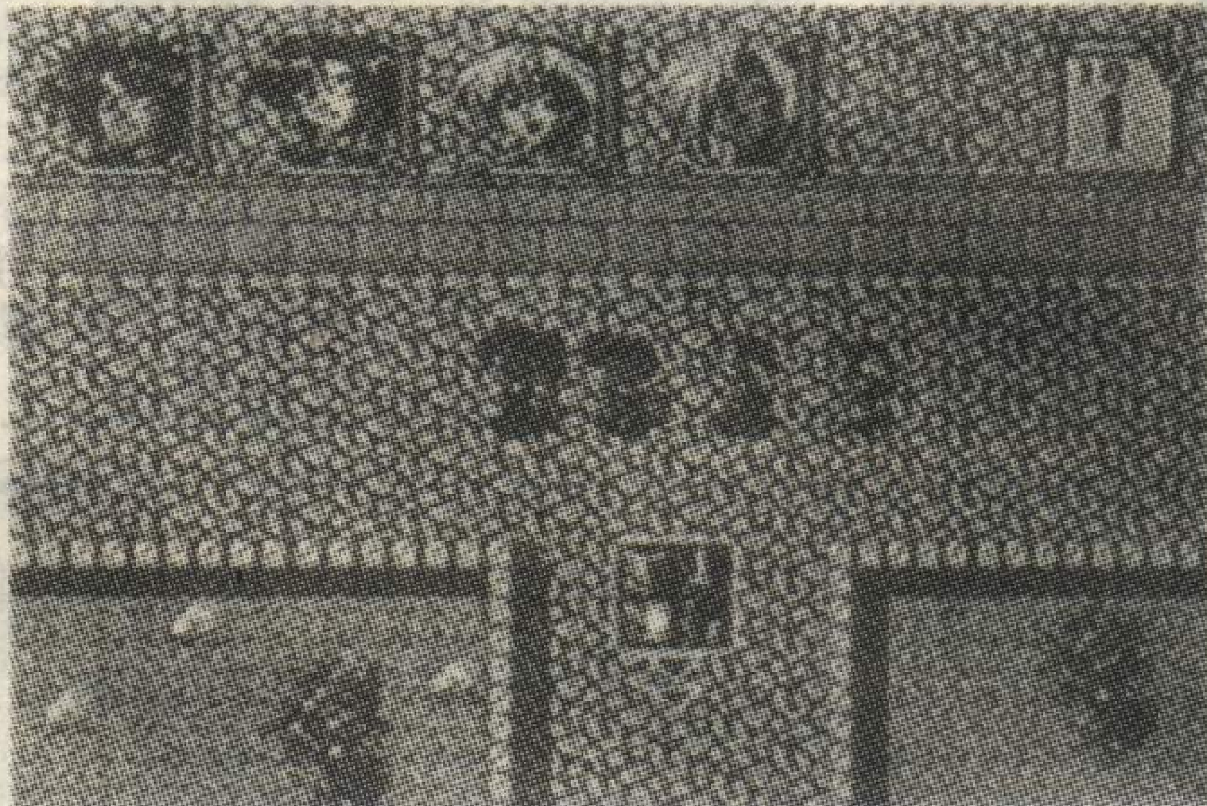
SS NEW 责编/E·T

厂商:MICRO CABIV
类型:RPG
媒体:CD-ROM
发售日:98年春

游戏为你实现当英雄的梦想

光看游戏名称有些象是一个育成游戏,但游戏却是自由度甚高的RPG类型。由于游戏的目的是使各个角色成为英雄,当然英雄之路是十分艰辛的,游戏中出现的各个事件,都是通向英雄之路的必然之道。游戏中的依赖事件是可以由玩家自由选择的,但事件选择的依据要跟据角色的等级来定,当我们准英雄的等级达到了一定的高度时,高等级的事件依赖便成为可能,这其中有一些事件的依赖是要一定的条件的,这其中肯定会有一些隐藏事件,而这些隐藏的出现与解决也肯定是十分困难的。

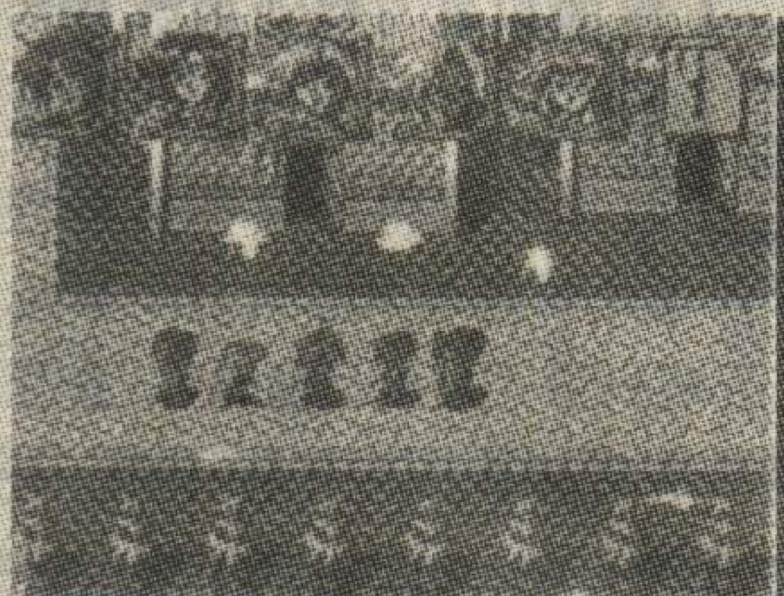
游戏者操纵着在冒险者养成学校学习的四位主角,这四位主角的梦想就是成为人们心目中的英雄。主角是四个天真可爱的少女,她们怀着对未来的憧憬,开始的英雄之路。



自由度极高的《英雄志愿》世界



在《英雄志愿》中由于剧情的自由度极高,因此游戏中设计了多达20余种的依赖事件,在某些依赖事件中,会有依赖人加入到队伍中,在这种依赖事件中一定要漂亮地完成任务,不能发生不利于名声的事情,因为依赖者既是同伴又是监督人,因此大家遇到这类事件时要格外小心。





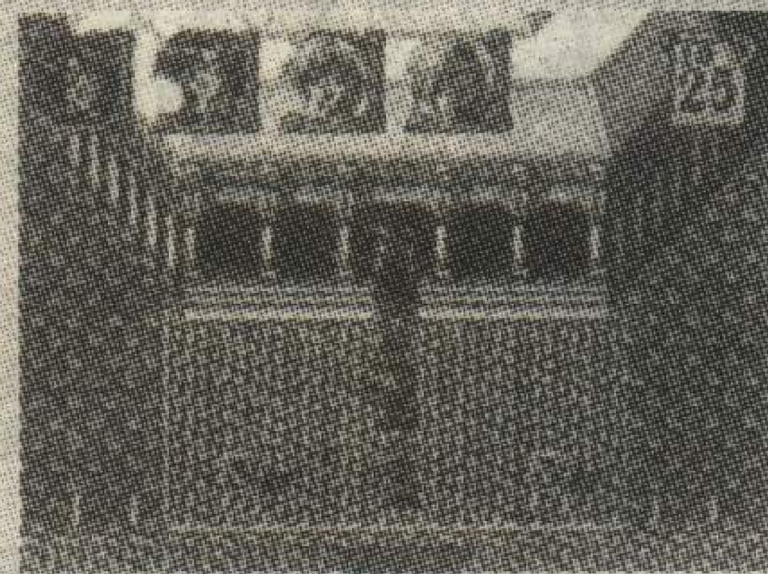
英雄志愿 通往英雄之路的艰辛旅程由此开始





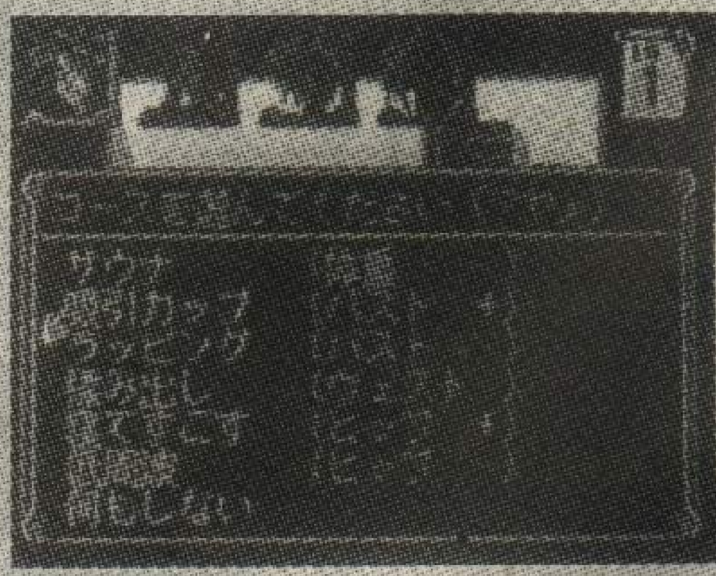
众多的依赖事件等待我们完成

在游戏中出现的依赖事件中,有许多不是战斗的事情,比如在工作间打工不但会得到报酬而且还会提高在人们中间的知名度,不断地修饰自己使容姿更加亮丽,可以使人气度上升,在斗技场上斗技可以提高作战能力,胜利后可以得到怪物丢下的珍贵道具。在不断地提高个人能力后,就可以进行战斗事件的依赖,战胜敌人完成事件后也可以提高知名度。并且随事件的难易程度可得到不同的报酬,游戏中用钱的地方也是相当多的。



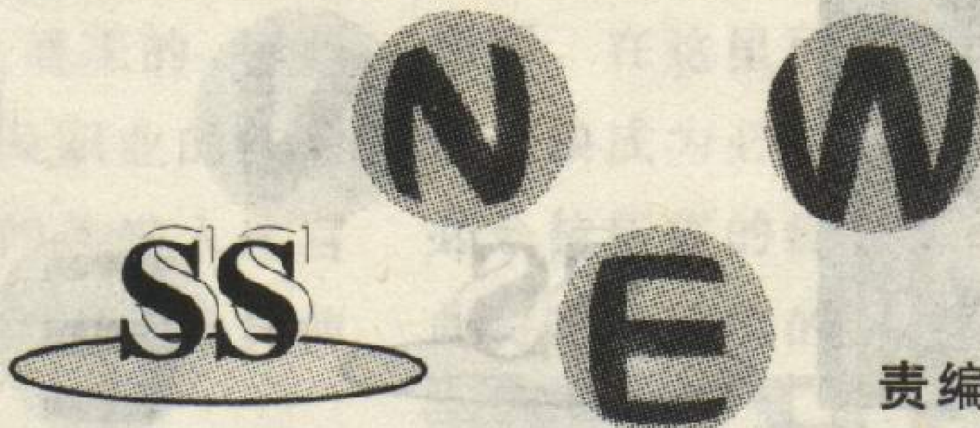
当我们完成任务后角色的能力便会成长,这是RPG游戏的基本原则。依赖事件的艰易程度也会影响到成长的程度,通常困难的事件会使能力大幅度提升,当角色成长后数值的增减完全由玩家控制,这就要求我们根据角色性格与基础数值的不同来选择哪一项能力的增加,这样角色的成长完全掌握在玩者手中,四位少女的到底会不会成为人们心目中的真正英雄呢?这就要看你的手腕了。







探侦物语



SS NEW

责编/E·T

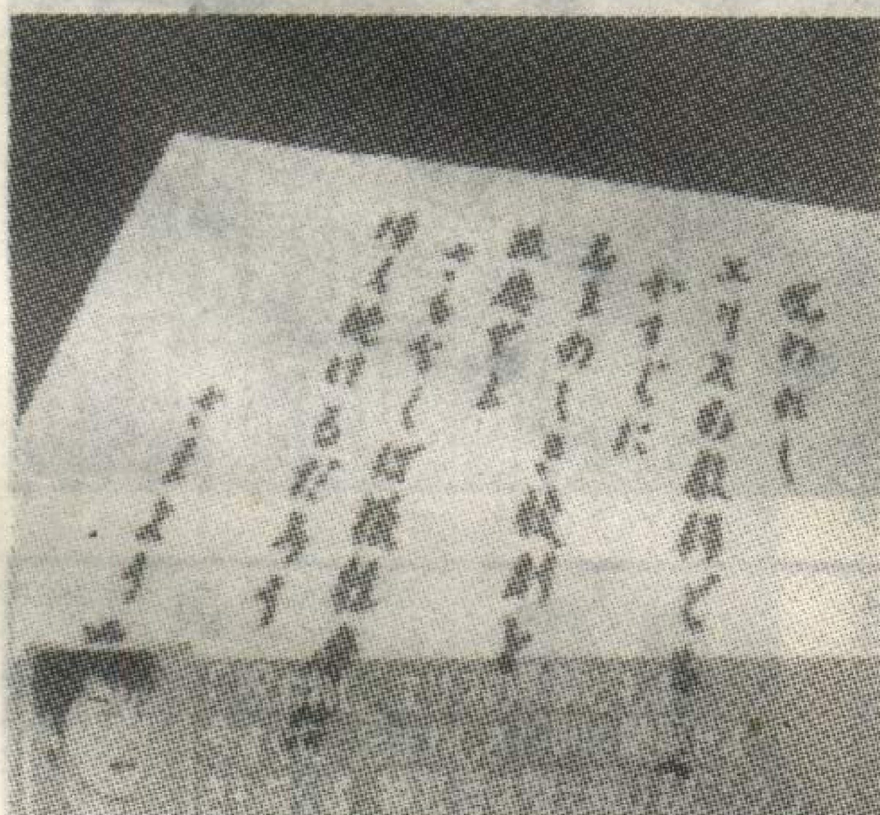
厂商:DIGITAL TOKYO
类型:AVG
媒体:CD-ROM×2
发售日:98年春

名侦探将为我们破解一个个神秘案件



游戏是正统的推理型冒险游戏,在冴木探侦事务所工作的主角黑须剑理想是当一名侦探,他与朋友西山友子,所长冴木达彦一起工作,接受来自各方的案件。游戏的故事共分7话,在这里向大家介绍发生在学校的离奇杀人事件的第三话。

游戏的舞台是艾莉丝女子学园,在此话中登场的人物共有100名以上,在这里主角黑须剑与学校中各人物进行会面,在事件的了解过程中,黑须剑遇到两名与杀人事件有关的两名女学生,这两个人好象一事件有很深的关系,随既在校园的告示板上出现一封恐吓信,这封信的出现使得校园的气氛紧张起来,由于被杀的是两名教师因此黑须剑想着手侦破此案,但事务所中的冴木所长对此事却面露难色,但剑却凭着自己的执着接受了此案,在学校搜索中剑发现了一些学校中不可告人的秘密。



随着侦破的进行,学校中又有两名教师被杀,这件事使剑联想到以前的学生自杀事件,同时在学校又出现第二封恐吓信,黑须剑在被害者的遗书中判定这是一起连续杀人事件,在剑的侦破工作中,校园内各种人物会给你提供情报,但这里有的情报可能是罪犯故意散布的假消息,这就为侦破工作带来了极大麻烦,但是剑会依靠自己的直觉与事实来判定谁是罪犯,你能吗?





探侦物语 探侦物语 探侦物语 探侦物语

其它剧本的简要说明

游戏中其它六个剧本的简介以及所需的冒险时间,由于这几个剧本的故事独立成章,它们互相之间没有内在的联系,所以大家在侦破案件时不必过多考虑以下一个剧本的影响。

游戏全部完成需要共45小时,其中有几话所需时间较长。

第一话【名侦探诞生】

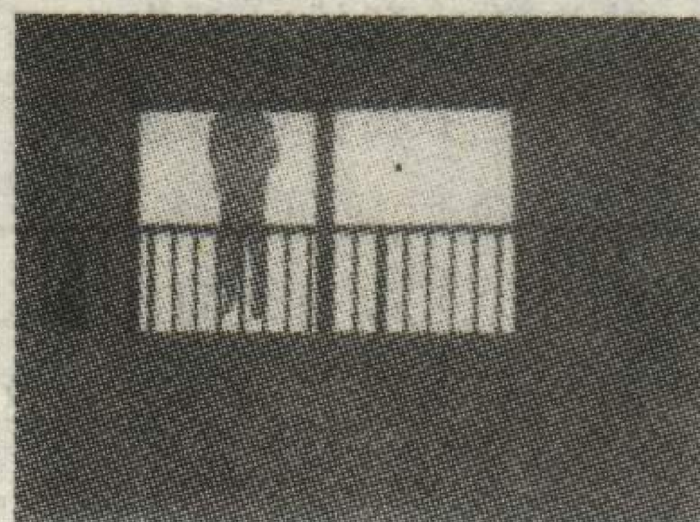
主人公黑须剑接受的第一个案件,凭自己敏锐的洞察力向杀人事件挑战。

标准终了时间【3小时】



第二话【疑惑】

在某密室中有一位男子上吊而死,真的是自杀吗?又或是一个密室杀人的案件呢?标准终了时间【5小时】



第四话【蓝色的记忆】

大海、泳装、夏天。这本是不应该发生案件的季节,但却发生了凄惨的连续杀人案件。

标准终了时间【8小时】



第五话【依赖者】

主人公受到委托者的依赖准备查明一些事情,事件的本身十分有趣,在这一章中并没有血腥的味道。

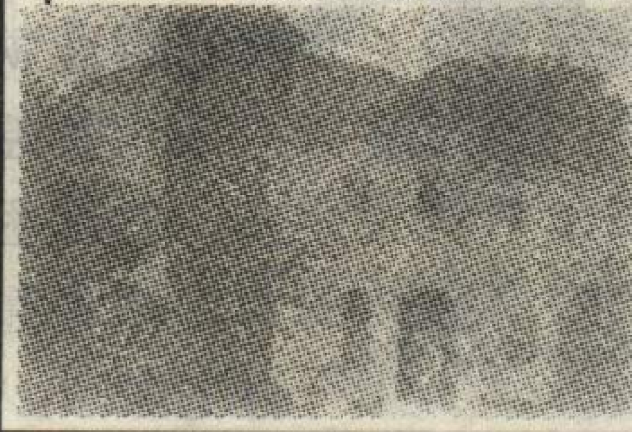
标准终了时间【1小时】



第六话【神秘别墅】

在一间的豪华的别墅中发生了离奇的杀人的案件,考验主人公黑须剑的时候又到了。

标准终了时间【10小时】



第七话【监狱岛】

以前本是流放罪犯的小岛却发生了连续杀人的事件,真想不到在此地方居然……



标准终了时间【10小时】



龙之梦

SS NEW

厂商:SEGA
类型:网络 RPG
媒体:CD-ROM
发售日:97年12月20

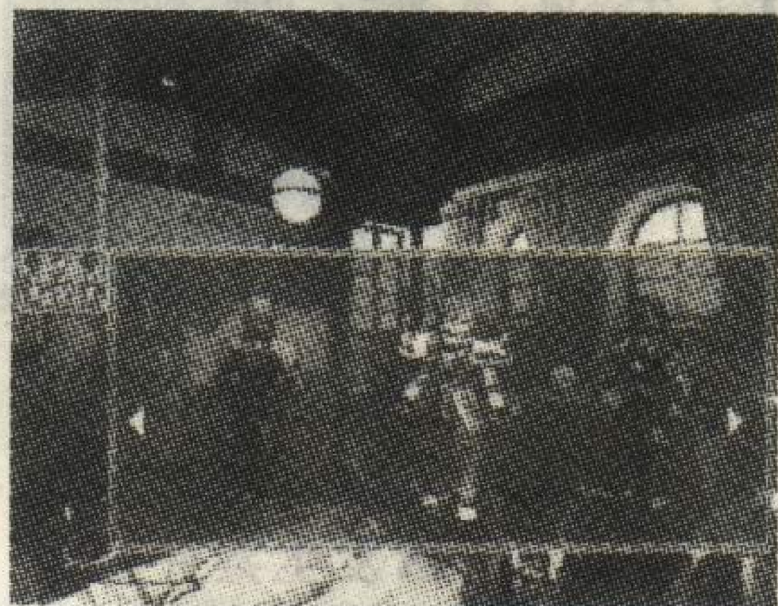
责编/E·T



本来这款游戏我国的玩家是无缘玩到的,但作为新的游戏类型还是让大家多了解一下。

游戏最大的特点是利用SS的MODEM来进行网络游戏,由于网络游戏在个人电脑上十分盛行,本人所了解的第一个日本网络RPG是《约束之地的探索者》,但由于这款游戏只有在日本国内网络才能玩到,所以比较遗憾。而SS版的这款《龙之梦》,依然是限于日本国内的玩家。

首先游戏开始时要先决定自己的姓名、性别、种族和职业,在这些设定中我们可以选择一个比较理想的角色。当作成了一个好的角色后便可进入网络,在游戏中你可以遇到同时加入游戏的别的角色,当然控制这些角色的人来自不同的地方,在网络中各角色会有不同种族和职业。





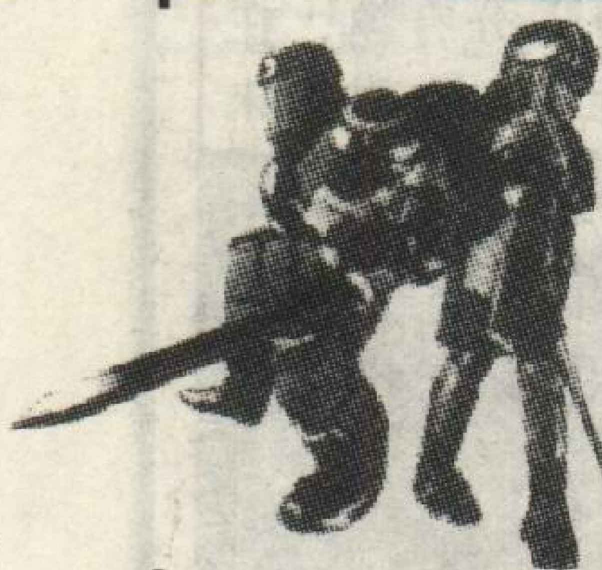
冒险前的准备——在图书馆收集情报

在进行冒险前,游戏者先通过网络把自己介绍给大家,在被称图书馆的地区存放自己设定的资料,再发起征集仲间的活动,这样一定时间过后就会有一些同伴加入,当集合了一定的人数后,便可以开始冒险了。

【注:此游戏对应的周边设备包括SATURN MODEM、SATURN键盘,以上两种必须具备否则不能进行游戏。】







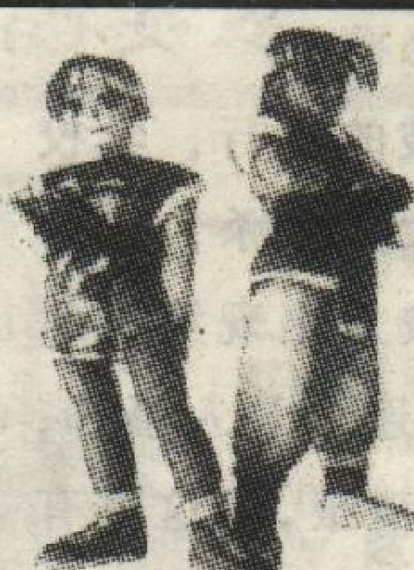
武士

在旧世纪时代就存在的人,其本身能力比较平均,其职业选择为战士系与骑士系。



天使

是本来住在天上界的神奇种族,背生双翼。职业选择是与魔导士与僧侣系。



巨人族

素早是所有种族中最低的,但体力与腕力确凌驾于龙族之上,职业选择也是战士系与骑士系。



海底人

具有青白色肌肤的异种族,也是生活在海中的不定形的生物,职业走向为万能形。



巫师

是往日繁荣魔法王国的后代,以其魔法能力来说适合的职业为魔导士、僧侣以及司祭。



龙族

继承了龙之血的种族,战士系与骑士系以外的职业就不要考虑了,这都因为其体力超强的缘故。



野兽

其面目为兽类的种族,素早是全系列中最高的,适合的职业为盗贼以及武术家。



????

进化到顶点的形态,其肉体持有十分神秘的精神能源,它能发挥魔导士与僧侣系的最大能力。

从冒险前的仲间集合到冒险终了的系统解说

由于《DRAGON'S DREAM》的世界是在网络上展现的，因此我们在冒险前必须准备很多事情，同伴的召集以及职业的选配都是要在正式开始冒险前必须完成的。当玩者与同伴进入迷宫后正式的冒险才逐渐展开，由于网络RPG与一般游戏的差异使得我们在游戏时要导入一些PC网络上的思想。

在酒场与同伴联络

网络RPG的趣味就是与他人共同进行游戏，在酒场中玩者可以利用SS的键盘来进行信息的交流，这样就可以集齐各同伴。当然，这是最大的队伍编成，你也可以用更少的同伴进行冒险，不可那样就失去网络游戏的乐趣了。



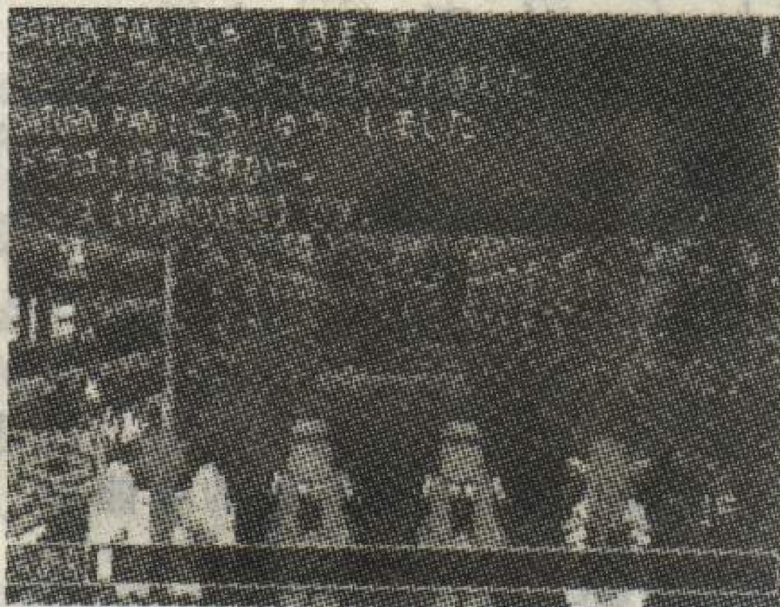
▲在酒场中可以同来自各地的同伴交流信息以达到共同冒险的目的。

所有的冒险从神殿开始

集合了同伴后，便可以进入迷宫中，在迷宫里玩者可以根据战斗后取得的经验值来提升自己的等级，玩者最初的等级十分低下，且遇到的怪物也是十分弱的，随着等级的上升，强力的怪物就会登场，战斗后取得的经验值中被包括特技修得值，当然还会有金钱入手。当在迷宫中遇到特殊事件时，会发生选项，而回答的权利是在事先选定的队长手里。



▲在迷宫中会出现信息、状况的说明。



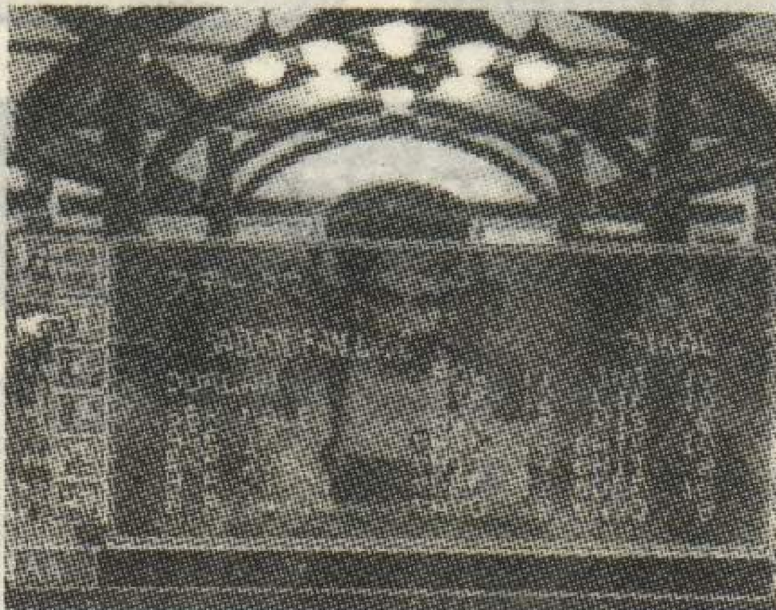
▼在迷宫内很有可能与其它的编队不期而遇。

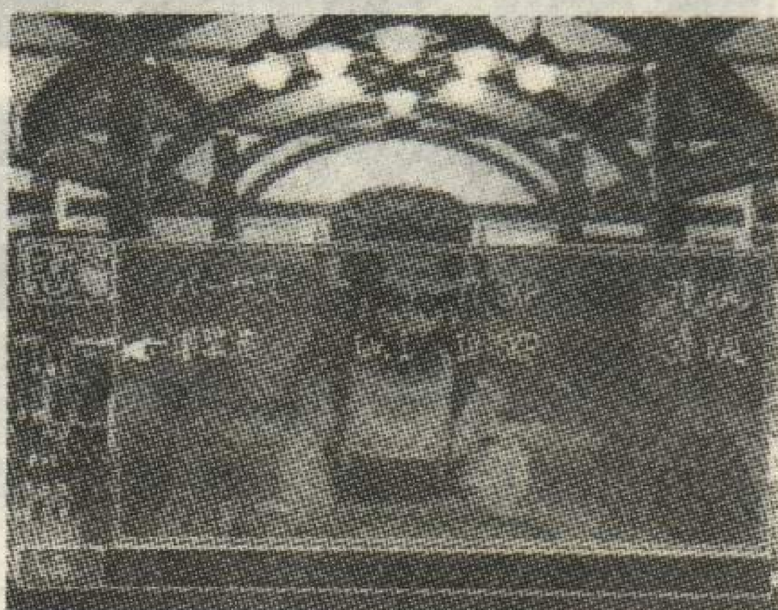


◀战斗时为交互攻击的回合制，当出现强敌时我方角色会出现对话，攻击时会发出叫喊声，具有很强的临场感。

战斗胜利后的能力提升

从迷宫中无事生还后，我们可以进入一个经验值交换的场所，在这里可以把特技经验值交换成为必杀技，但是不同必杀技所需的经验值不同，因此特技经验值的积累是十分重要的，当经验积累到一定程度时会发生职业的变化，而在迷宫中如能发现被称为"宝珠"的东西，那么便可以直接变化职业，当然这么宝贵的东西是不容易得到的。





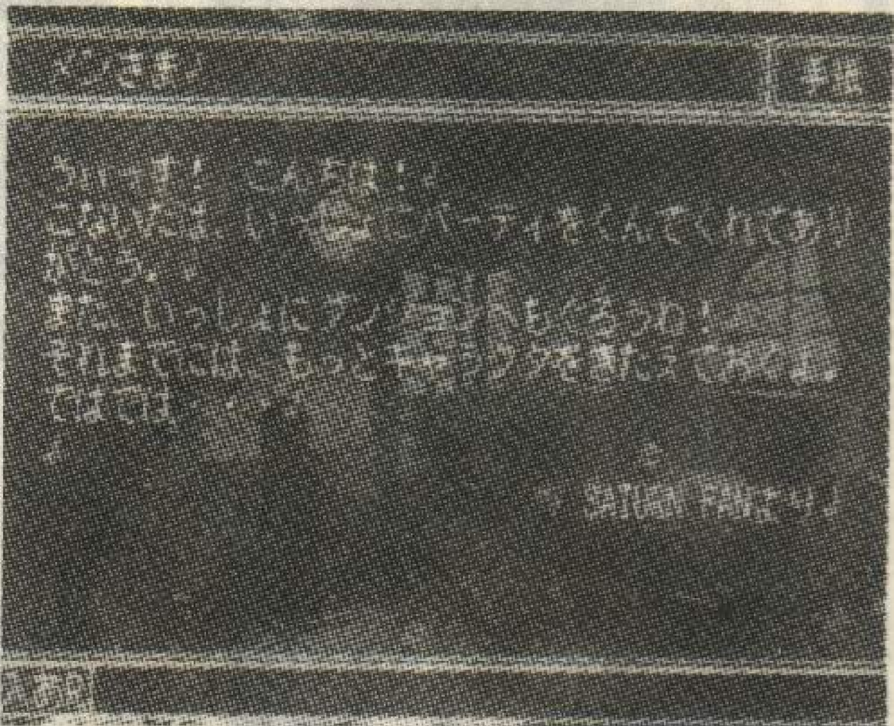
必要的武具更换

在战斗中取得的金钱，可以在武器屋中购买武器，而武具的购买也是角色强化绝对必要手段，由于游戏开始时是没有金钱的，因此必须在战斗中取得金钱。在购武器时，不同的职业要配带不同的武具，再有一点由于金钱数目的限制，并不是所有角色都能得到新武具，因此在武具的搭配上也要精心布置，以便有利于今后的战斗。



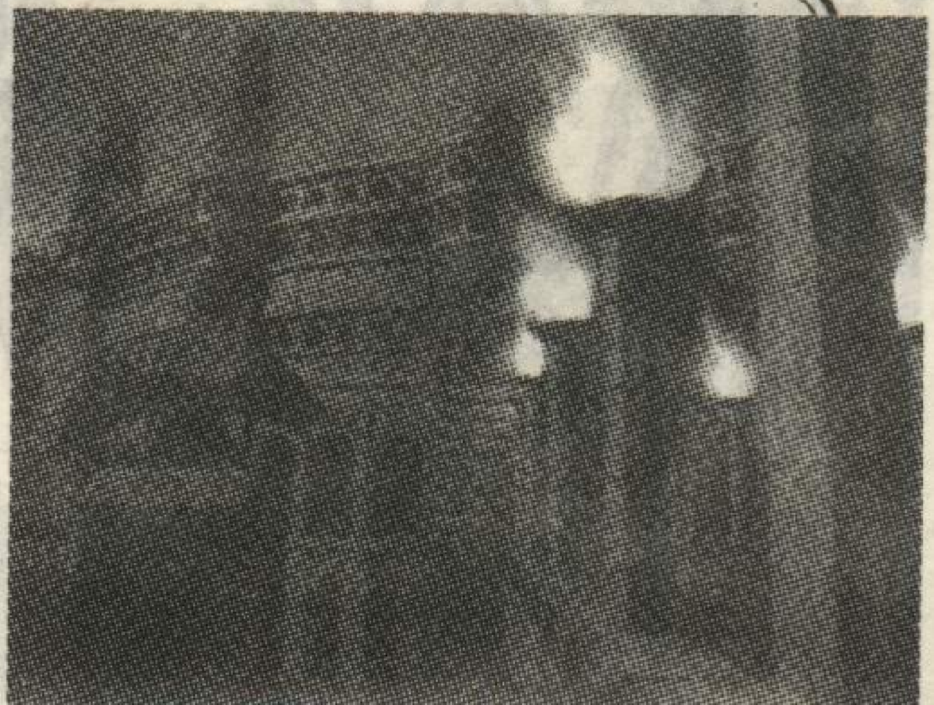
约定以后的冒险日期

由于游戏不能不间断地一直玩下去（加入网络人可能会有各种别的活动）。因此，加入网络的人可以利用电子邮件来通知你的同伴，大家在商定好一个日期后，可以暂时离开游戏，等到约定之间再一同冒险，当然，电子邮件的信息会瞬间出现在同伴面前。最后可要记住约定的日期哟！不同你的同伴是会责备你不守信用的。如果临时有事，也要通过各种途径通知你的同伴就约定日期更改。



DRAGON'S DREAM世界的延续

本作与一般RPG最大的不同就是当剧情结束后依然可以使游戏继续下去，玩者可以利用网络上的电子邮件进行通信，以达到与同伴对战的可能。





女忍者传说

SS NEW

责编/E·T

厂商：翔泳社
类型：SLG
媒体：CD－ROM×2
发售日：98年2月下旬

你能替女主角完成忍者的梦想吗？

又是一款忍者育成游戏，不知为什么最近一段时间这类游戏如此之多，可能是对传统游戏感到厌倦的缘故吧！

游戏的主线剧情是移植于先前发售的PS版，故事讲的是在近未来的时代，忍者的职业被合法化，在世界的各个地方都可能有忍者出没，他(她)们从事着各种各样的工作，由于忍者的先天的技能使他(她)们在某些特殊工作中起到了重要的作用。

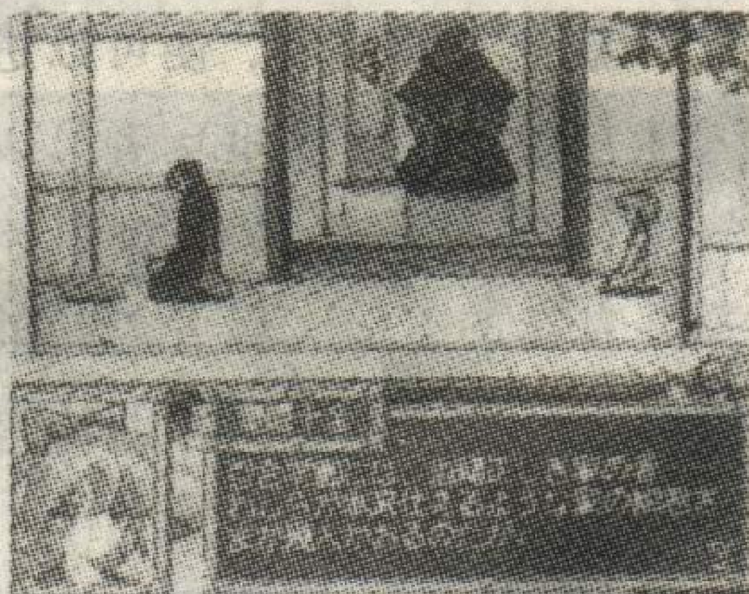




游戏的主角就是叶隐宗家的女儿叶隐枫，她现在就读于忍者养成学校“姬百合学园”，而游戏者的目的就是把叶隐枫培育成学园中女忍者的NO．1。由于SS版相对于PS版作了比较大的调整，因此在一丝细微事件上的处理加强了许多。



玩者对叶隐枫的育成时间设定为一年。在这一年中你要对她的文学修养、忍术等一些重要课目进行培养，当她的各种数值达到一定的程度时，你便可以带她到处进行特训，以便使其忍者的技术得以增加。这要一段时间后，我们的女主角便可以接受事件委托了。但是由于被委托的事件中有许多项目是比较难完成的，因此你还要在主角工作之余对她的技能进行强化，这样不断地接受委托，同时又不断地进行强化训练，达成NO．1的目的应该不成问题。但要注意的是游戏中出现的各种角色对你的态度是不同的，有的对你抱有好感会成为你忠实的同伴，有的则对你抱有敌意会成为你的好对手。与她们之间的关系也会影响到你各种数值的变化。怎样把握与周围角色的关系是通向忍者NO．1的关键。



姬百合学园的女忍者们

姬百合学园付与首席毕业生的“自由忍者”特权是在校的任何一个学生都想得到的。在学园的授业中，你有机会对手与同伴同一起切磋技艺，如能在学园中技压群芳，那时你就是姬百合学园中的女忍者NO.1。

不知火 遥

担任生徒会委员长一职，让人感到难以接近，而她本人也不喜欢与别人沟通是个性格极为内向的人。
【CV:冰上恭子】



叶隐 枫

游戏的女主角，是个讨人喜欢的类型，无论什么事都能做得十分优秀，在学园中有一定的影响力，就是对手也很佩服她的才能。
【CV:菊池志穗】



久野 月叶

性格是本游戏中最为典型的白闭症，由于她不喜欢与别人接触，因此知道其底细的人极少，只有叶隐枫是她唯的知己。
【CV:丹下樱】



伊势 园

在姬百合学园有一定的影响力，而且本人对忍术有着强烈的执着心，与樱华都是主角枫的好对手。
【CV:筱原惠美】



白濑 樱华

姬百合学园的准首席女忍者，千万不要被其幼稚的外貌所迷惑，她可是相当厉害的是主角叶隐枫的最强对手。
【CV:池泽春菜】



藤木 霞

不喜欢与别人多说话，而且与遥一样难以接近，但对枫有特殊的好感，本人不太喜欢忍者这个职业。
【CV:折笠爱】



远野 深雪

表情有些忧郁惰，好象整天都在回忆着什么事情，而自己又不愿意与别人谈心，但与枫的交情是最深的。
【CV:井上喜久子】



F A 前线任务外传

FRONT MISSION ALTERNATIVE

机种:PS　厂商:史克威尔　类型:SLG　媒体:CD－ROM

责编/DRAGON

前言

这次为大家介绍的是史克威尔公司发售的即时战斗 SLG，它是史克威尔著名 SLG——“前线任务”系列的外传，本作主要是介绍在前线任务系列中登场的战斗机械人——WAP 的成长史，本作发生在前两部作品之前。这次先为大家介绍故事的背景，以及人物的简介，具体的攻略由下期开始。

本作的舞台是近未来的非洲大陆 是在前线任务 2 的大约 70 年前的世界

前线任务 2 是前线任务 10 年后的传说，而本作前线任务外传则是前线任务系列中最早的故事。

公元 2030 年非洲大陆共同国家计划引起大陆内部激烈的战争，OCU 派遣世界上第一支战斗机械人部队（WAW）投入这次战争，而本作正是反应这次战争的内容，也正是此次的战争，确立了在 21 世纪战斗机械人（WAP）成为陆战主要战斗力，让我们进入这个 WAW 的辉煌的战斗史！

以战争尽早结束为根本目的 会影响整个游戏进程的基本要素

本作是以尽早结束非洲大陆的战争为根本目的，在执行的每个任务中都会影响到整个游戏的进程。

因为采用了真实时间制，所以在执行每个任务的时候，如果超过了规定的时间或者任务失败，此游戏仍然可以玩下去，但是整个游戏的进程会因你的失败而改变，如果不认真对待每场战争的话，当你结束这个游戏时，你会发现整个非洲大陆因你的作战不利而陷入更加激化的内战。

正处于开发状态的 WAW 也正是在前线任务和前线任务 2 中的 WAP 的前身

这次在前线任务外传里登场的战斗机械人（WAW），就是在前线任务和前线任务 2 里十分活跃的 WAP 的前身。

进入 21 世纪之后，虽然在 21 世纪初陆军的主要战斗力依然是坦克，但是进入 2020 年以后，战斗机械人（WAW）逐渐吸引了军事家的眼光，他们对这种机械人进行了深入的研究，并将此机械人投入到实战中——前线任务外传的战场，通过实战 WAW 以其实力成为陆军主要战斗力。

即时战斗的战场 以宏大的战斗场面表现激烈的非洲战争

在本作中敌我双方都会共同进行战术安排，这也就是目前在家用电脑中最流行的 SLG 方式——即时战斗。

在以非洲为舞台的战斗中，OCU 和 EC 都投入了大量的 WAW 进行实验性实战，在以 3D 刻划的战场上你可以看到非洲的美丽风景以及特有动物，在战场中枪支的射击声、战车的轰鸣、直升机的噪音以及动物的鸣叫，这一切的一切都为我们刻划出真实的场面。

以中队长为中心 正确的战术安排是胜利的关键

本作是以中队长作为本作的主人公，在每次战役中，中队长的正确战术安排是胜利的关键。

在战斗前，通过卫星及长官的情报来了解此次战斗的具体情况，通过战前的情况了解来安排相对应的战术。另外，在战争中很可能遇到突然发生的事件，在突发事件出现时，及时改变作战方式是作为中队长的基本要求，所以本作主要是考验玩家在随时变化的情况下能否正确思考。

在战斗中成长 从一切最基本学起的 WAW

在本作中登场的战斗机械人（WAW）是刚刚实验完成的机体，它们要通过实战进行学习。

在游戏初期，WAW 的一切行动都要驾驶员亲自操作，通过数场实战，WAW 可以学习到战斗中的基本动作，而 WAW 的学习是通过它本身带有的 CPU 进行的，也就是说在每场战争中，玩家必须让 WAW 进行深入的战争学习，这样当到达游戏终盘时，WAW 才能拥有优秀的能力。

2034年世界的形势

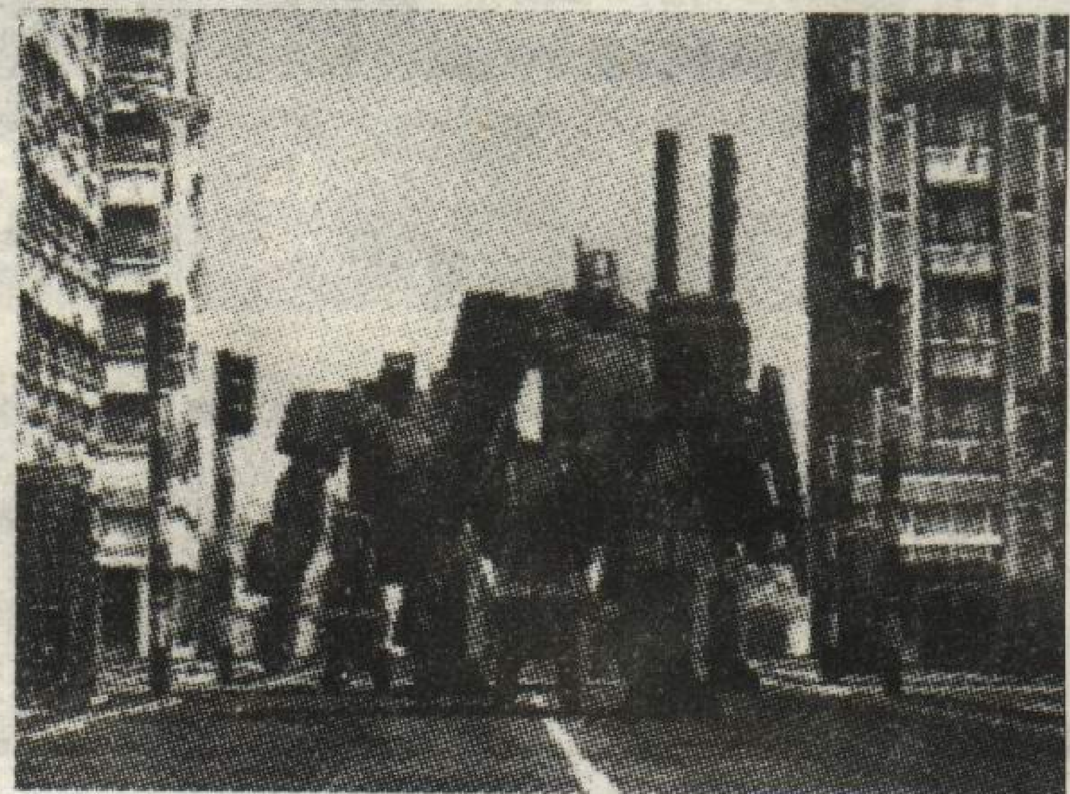
美苏冷战终结后，世界形势再次发生质的变化。21世纪以后世界人口急速增加，资源严重缺乏，陈旧的经济模式已经被打破，东西两侧的阵营早已不存在了，诸多大国形成同盟，构成经济共同体，以新的经济体出现的联合国家，它们拥有强大的实力，并且掌握着世界发展的脚步。

东侧阵营的解体倒致欧洲经济共同体的诞生

1980年苏联领导人发表了加强改革的讲话，随后东欧各国进入了高速改革的时期。改革的结束导致1989年东西两侧阵营的向征『柏林墙』的倒塌，东西冷战已经结束。

东侧阵营也就是在东欧的诸国进行的了民主化的道路，这引起了西欧诸的注意，它们向东欧正处于改革中的国家进行了大规模的援助。这一切使得东欧和西欧国家间出现了前所未有的团结。

这一切使得将要在1999年形成的欧洲统一货币格式可以更加方便的进行。这启发了欧洲诸国组成经济共同体，于是2005年欧洲经济共同体组成。

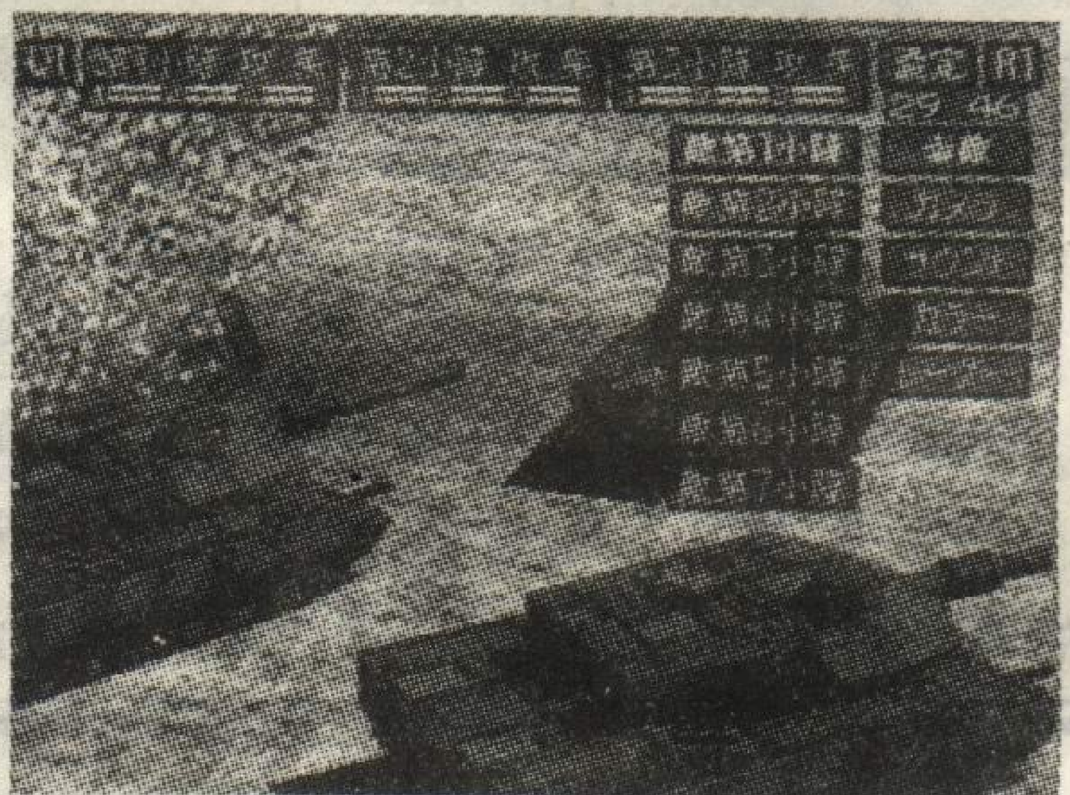


拥有巨大实力的南北美洲经济共同体(USN)

在欧洲正风风火火的进行经济共同体时，20世纪军事和经济的大国——USA还在认为自己有能力控制这个世界。

在欧洲经济共同体成立之后，在世界格局发生了巨大变化，在国际舞台上USA不再享有当初的霸权，取代它们的是欧洲经济共同体，现在USA才真正认识到危机的来临。

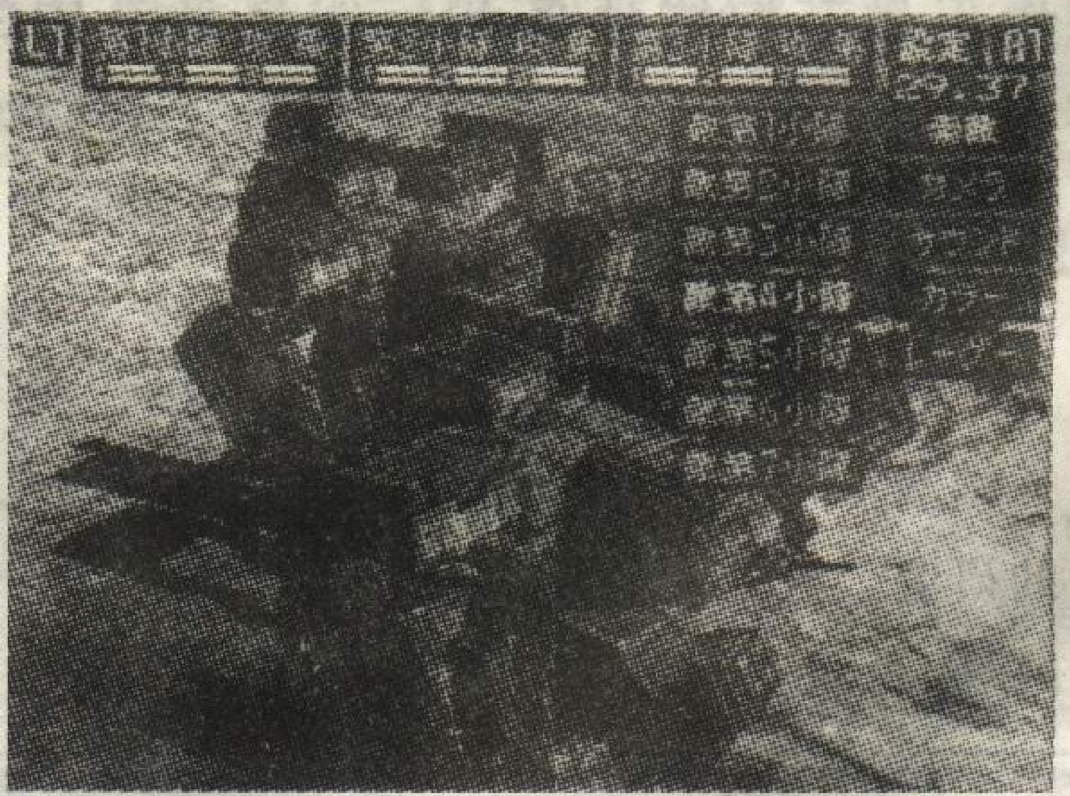
在得到加拿大及墨西哥的认可后，北美经济共同体形成，但是仅靠这三个国家在经济能力尤其是资源方面远远不能和欧洲经济共同体相对抗，于是在2020年南美洲大部分国家宣布加入北美洲经济共同体，此后一年南北美洲经济共同体成立。



重新开展军事及经济发展并形成统一格式的俄罗斯经济共同体

进行改革并且得到显著成果的俄罗斯及周边附属小国，在国际形式产生突然变化的情况下，为了寻求共同的发展，以俄罗斯为首形成了俄罗斯经济共同体。

虽然俄罗斯经济共同体拥有丰富的资源，但是其经济实力并不优秀，为了寻求强大的经济伙伴，俄罗斯经济共同体将已经停止活动的联合国重新运作，通过联合国制定了『各经济共同体间恒和平调停计划』，通过此计划，俄罗斯经济共同体以联合国为掩护从其他经济共同体中得到大量的金钱，2035年时其经济共同体具有强大实力。



经过长期过渡开采后资源极度贫乏的非洲大陆

21世纪初因为过度开发，导致非洲大陆资源极度贫乏，为了争夺权有的资源，各民族间爆发了战争。

拥有世界五分之一人口的非洲大陆因为贫穷使得人民一直陷入水深火热，多年来为了资源而不停的发动战争，人民强烈的渴望得到和平。

在OCU和EC的调解之下，非洲大陆为了寻求发展而制定了非洲大陆共同国家计划，但是此计划引起了诸多争议，其中有不少人认为非洲大陆形成共同国家是OCU和EC在争取其与国际上的伙伴，所以他们在反对共同国家计划的同时，也在筹划军事上的反叛活动。





脉。纪掌握整个世界高科技的命立的形势。OCU企图在21世之后，整个世界形成了四足鼎OCU）经济共同体，OCU成立利亚（简称亚洲经济共同体共同成立了东亚细亚及澳大世界被USN和EC瓜分，它们和稀有的矿产资源，并不甘心亚及澳大利亚凭借着高科技

认清当前形势的东亚细分的危险。

细亚及澳大利亚有被危险瓜经济共同体的组成使得东亚量称雄于世界，随后南北美洲以后，以强大的军事及科技力世纪后，欧洲经济共同体成立握着世界上大部分霸权，到21

在20世纪一直是USA掌

细亚及澳大利亚

取必要措施的东亚

根据当前形势而采



有在本作中才能知道。发中的不可告人的秘密呢？只再次揭露OCU在新式武器开这次的前线任务外传是否会和『前线任务2』中有所批露，开发的丑闻已在『前线任务』个21世纪，途中有两次军事式武器的开发一直贯穿着整21世纪新式武器的开发，其新势以后，以高科技为依靠进行力量上极为平均，OCU认清形军事强国，EC在科技和军事的簿弱。在世界中USN仍然是实力相不符的是其军事力量的科技实力，与之强大的科技方面OCU拥有全世界最强大世界上高科技的命脉，在科技细亚及澳大利亚一直掌握着

进入21世纪以后，东亚

平均分部

技及军事力量的不

21世纪世界上科

2034年非洲大陆势力图

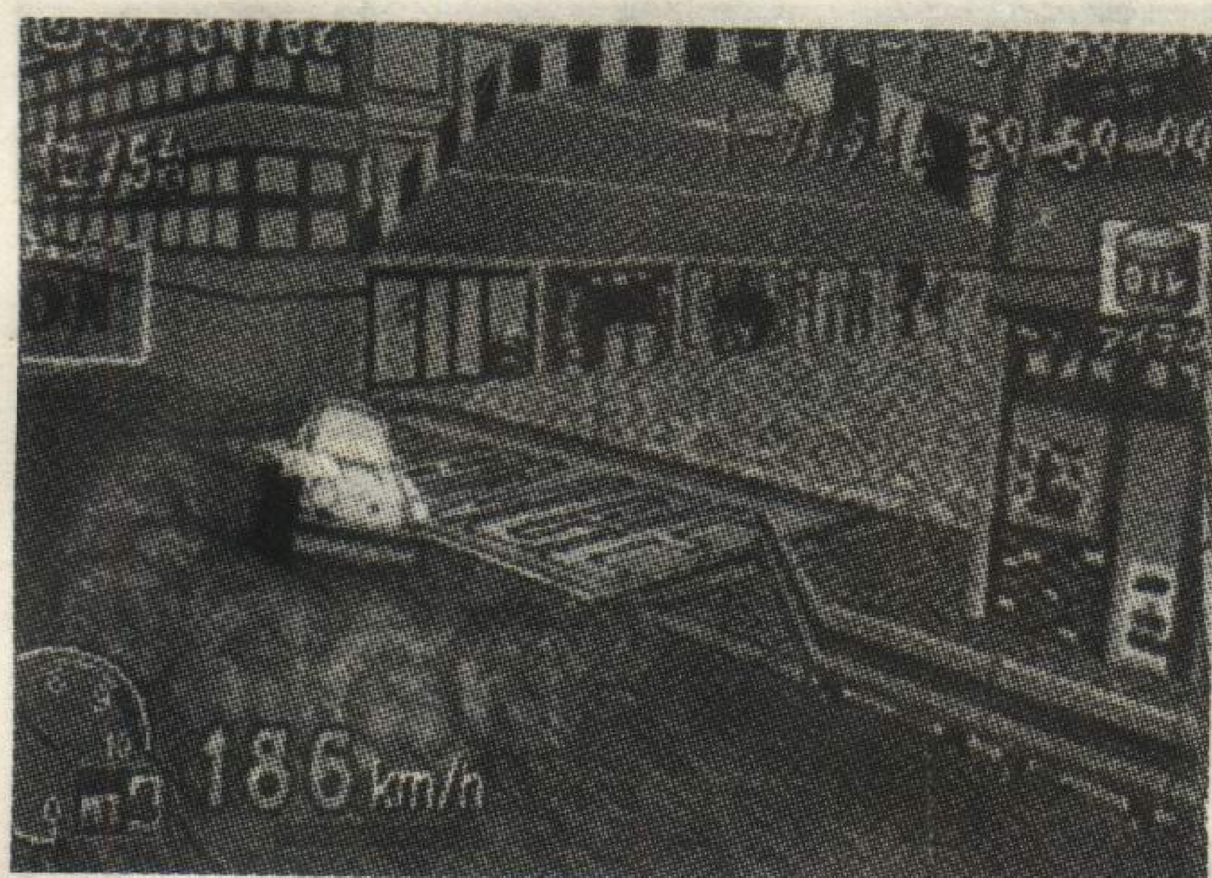
EC
欧洲经济共同体
EC军 特种部队
NEIKOS

OAU
分解
再建
OAC

UNAS
救出作战
特殊部队
? DEROS
Afroarab Group
联合
北非共同体
SINSEMIA小队

西非共同体
WA
经济力
中非共同体
CA
资源
东非共同体
EA
GUINEANA
ZAINGO

WALF
西非解放战线
SAUS
独立机动攻击铬队
南非共同体
独立机动攻击小队1
独立机动攻击小队2
独立机动攻击小队3
OCU
亚洲经济共同体
OCU陆防军
（ギニア海岸諸国統合体
↓
ギニアナ統合体



Q版赛车公园



厂商：TAKARA
类型：RAC
媒体：CD－ROM
发售日：98年3月

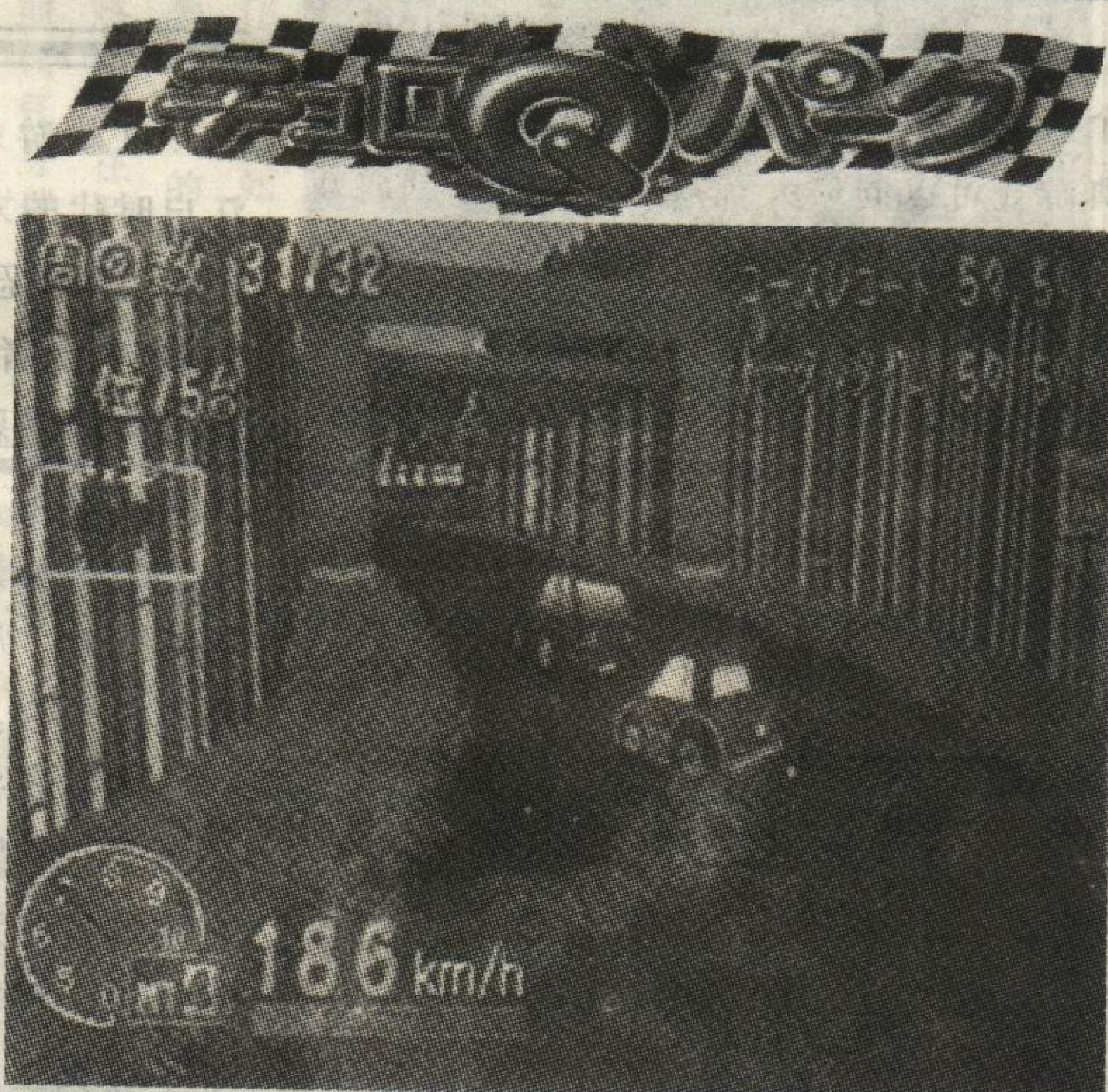
责编/E·T

Q版赛车最新作在SS登场

真没想到“Q版赛车”这么受欢迎，记得上期刚刚为大家介绍过PS的“Q版赛车3”，这次SS版的“Q版赛车公园”又跟大家见面了。

游戏是PS版“1代”与“2代”的移植版，也可以看成合集，但却加入了诸多的原创要素，为了使广大玩家满意，游戏在细节上作了适当的调整，这样便使得本来就十分吸引人的游戏变得更为精彩。

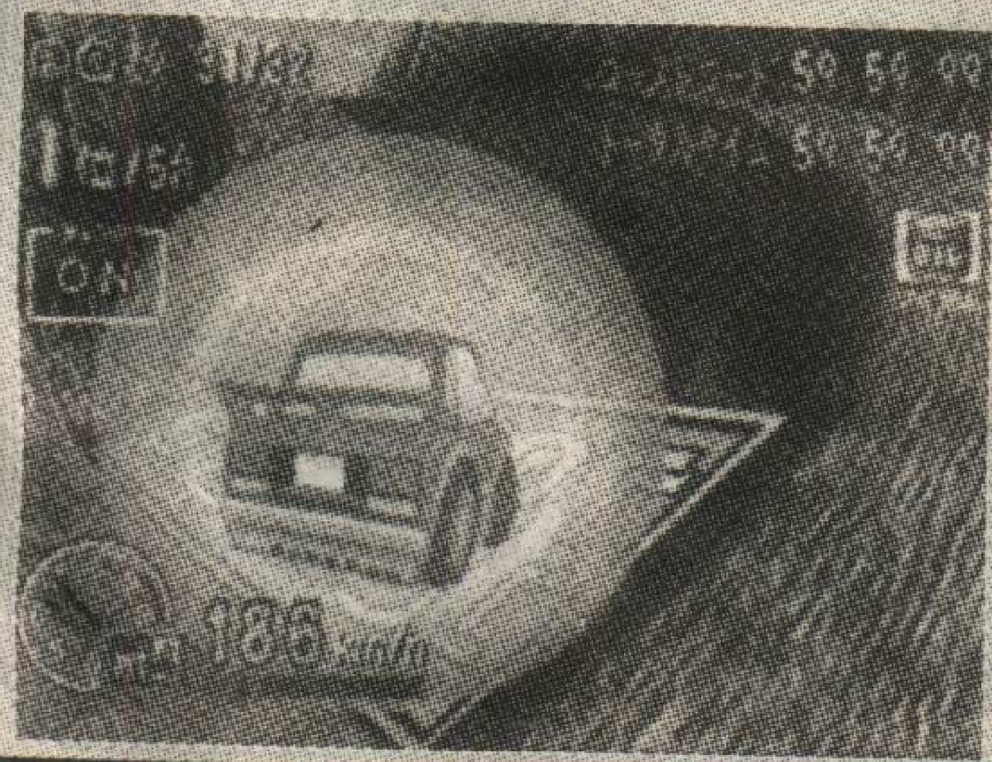
游戏中的赛道不但包括里外圈在内的18种赛道，而且还有传说中被称为“Q版赛车岛”的主题公园存在。在比赛中天气的变化十分丰富，随之而来的是适应于各种天气的诸多种类的赛车。由于天气的关系，因此赛车的不断更换是十分必要的，这完全再现了现实世界的情景。在可更换的车中有多达80种以上的车型。而这些车辆不但在外型上而且在性能上都存在着较大的差异。以不同性能的赛车来应变于不同的比赛场地是游戏中最基本的规则。各种车辆在比赛中所遇到的不同情况完全由操作者来应付，这需要我们不断地练习才能得心应手。游戏中最大的魅力在于隐藏赛车的发现，而隐藏车辆的出现是需要条件的，到游戏发售时玩家们再去找吧！



SS版的三大原创要素

NO.1 车辆转换系统

SS版与PS大的差别就是在赛道中加入“CHANGE”的区域，当赛车通过了此区域时，赛车可随变化成另一种类型赛车，当然变化后的赛车的性能也是电脑随机指定的，到时你可会被突如其来的变化弄得手忙脚乱。不过如果在游戏初期你能很好地配置车辆的种类，那么这个CHANE就会按你的意愿进行。



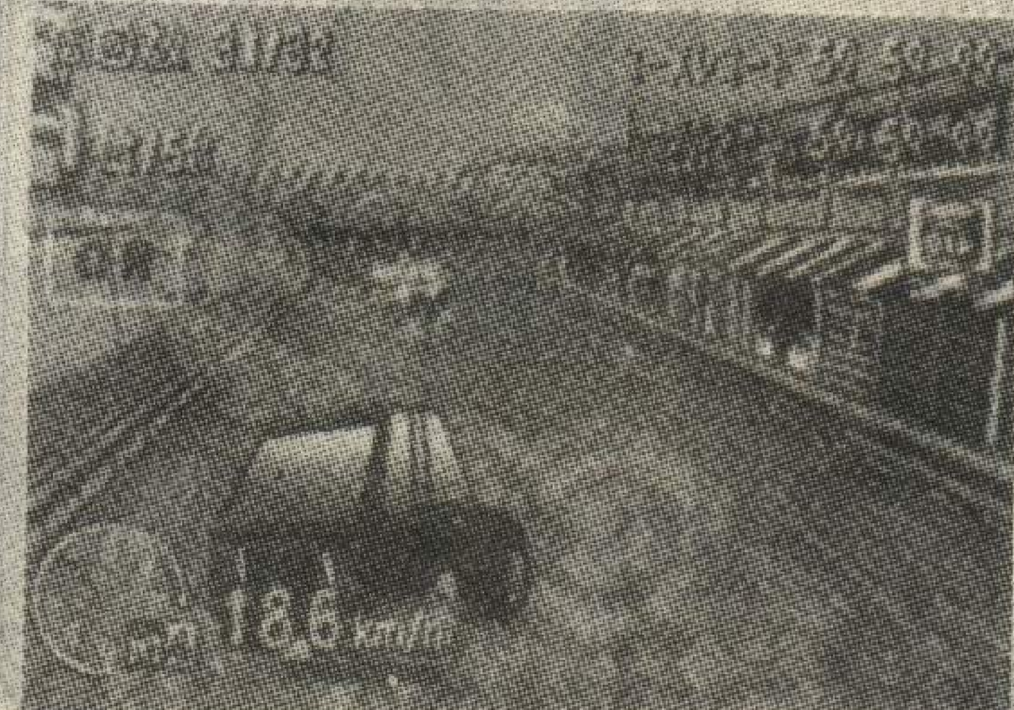
NO.2 车辆碰撞系统

由于比赛中并不是单纯地行走，在路途中你可能会遇到对手车的防碍，因此就要运用各种的撞击手法来与对手车决斗，但这并不是唯一的方法，道具攻击的方法也是存在的，当然你把对手车撞飞后那种爽快感难以形容（千万不要在现实中开车乱撞，否则后果概不负责）。高效率的碰撞会为比赛赢得时间。



NO.3 车辆翻滚系统

当我们与对手车发生碰撞后，很可能会发生车辆翻滚的情况，不过这种翻滚很可能使你的赛车翻在道外，但又可能会跌撞之下翻回原来的赛道。这样比赛依然可以进行，但是与对手车的距离就会被拉开，因此在比赛中要在避免碰撞的同时还要主动碰击对手车，看来这十分矛盾，但其中自有奥妙，慢慢地就会体会出来。



人物介绍

独立机动中队——史上最初 WAW 特殊部队

此部队是由南部非洲共同体（SAUS）部队士兵和 OCU 部分士兵构成，此部队的组成是为了对抗中部非洲共同体中独立的 ZAINGO，中队由三支战斗小队构成，另外附加一个后方支援部队，此部队独立作战，只服从于南部非洲共同体独立机动攻击部队的命令，此部队所有 WAW 均由 OCU 提供。



第一小队

在此小队中，所有成员都是由 OCU 军士兵构成，本小队是独立机动中队中战斗实力最高的部队。

本小队队长也就是本作的主人公 R·MCCOY 同时也是 OCU 中 WAW 著名的试机员，其手下 BRUCE 是 OCU 中士兵，他与小队长关系非常密切，他右眼的伤疤就是与主人公在打架时留下的，说句题外话他还是在“前线任务”中 OCU 的将军，并且在“前线任务”中登场。DAL 也是 OCU 中 WAW 著名的试机员之一，他并不是正式的 OCU 士兵，所以在部队中与其他士兵很谈不来。





R(EARL)
MCCOY
中尉 OCU
181cm
男
24 岁



25 岁
188cm
男
少尉 OCU
BRUCE
BREAKWOOD



DAL
FURPHY
准尉 OCU
178cm
男
22 岁

第二小队

本小队都是由南部非洲共同体的士兵构成，本队虽然没有 OCU 的士兵，但是凭借本部所有成员坚定的意志，本小队在中队中战斗力也十分出众。

队长是一位有责任心的军人，他的部下对他都十分的信任。其特有的“猪突猛进”的作战风格，使得本小队在战斗中具有极强的冲击力，小队中 JOE 是一个为人非常诚恳的士兵，他在士兵中的口碑非常好，在小队中 MANLY 是一个善于喝酒的人，每当没有任务的时候，他都喝得烂醉如泥。





PETER
LIKING
少尉 SAUS
185cm
男
28 岁



25 岁
180cm
男
伍长 SAUS
JOE
ONOSAI

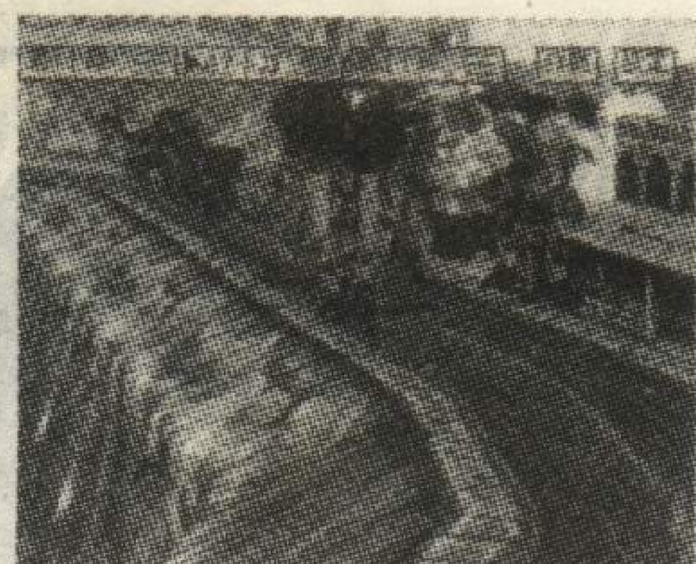


MANLY
BENISSRAD
曹长 SAUS
176cm
男
25 岁

第三小队

第三小队中所有成员全都是移民到欧洲的士兵，人员很杂的此小队在游戏的初期是一支战斗力较弱的部队。

队长此人十分善良，作事总是平平稳稳，虽然不出任何差错，但是总是缺少一股男子的气概。在队伍中 BURAHAM 总是对队长的指挥能力非常的不满，他和 MAX 都不信任小队长，而且还对第一和第二小队的队长抱有不信任的感觉，这两个自以为事的人，相互间也并不怎么团结，两人间经常爆发争吵，这也使得小队长十分着急。





NORMAN
REITZ
少尉 SAUS
174cm
男
31 岁



19 岁
190cm
男
军曹 SAUS
BURAHAM
MAGNUSSON



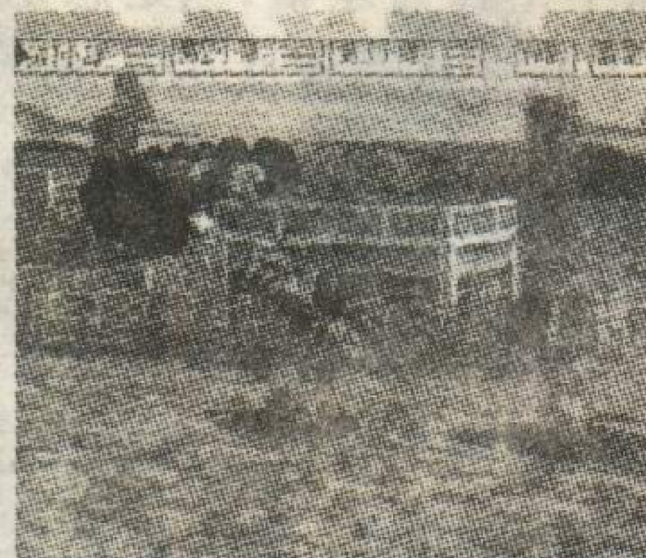
MAX
BUSTERNACK
伍长 SAUS
186cm
男
18 岁

人物介绍

后方支援部队

在后方支援部队中拥有3名成员,虽然他(她)们隶属于支援部队,但是3人的战斗及驾驶和修理能力在中队中都非常优秀,在中队最关键的时候,此支援部队还可以独立出战。





队长是一位女性,她的队员OTTO在过去曾经是一位厨师,而VIOLA除了拥有超强的驾驶能力之外,还会驾驶直升飞机。



CHRMELI FIRISHTAH
少尉 SAUS
169cm
女
20岁



OTTO BOGUINARD
曹长 SAUS
男
171cm
34岁

VIOLA KISS
伍长 SAUS
175cm
男
19岁



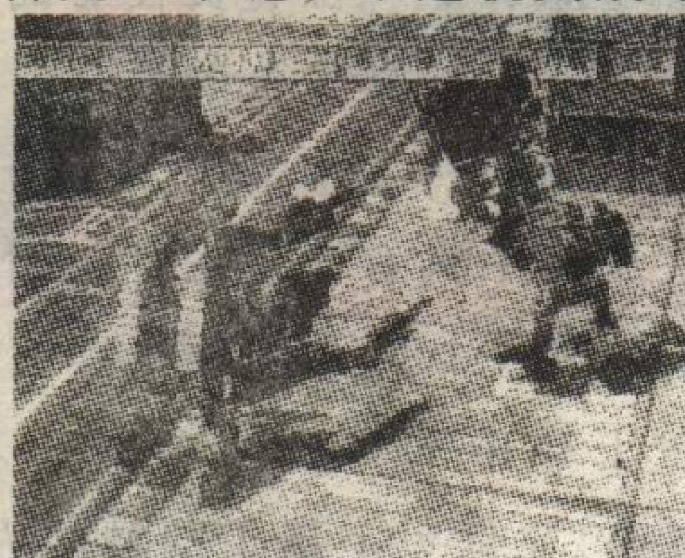
IDE SANGOHR
中队指挥官
177cm
男
35岁

独立政府ZAINGO及迷之佣兵

为了反对非洲大陆共同体计划,ZAIUS策划了在中非ZAINGO这个国家的军事反乱活动,SAUS向OCU提出援军邀请以后,EC也发现在非洲战场正是可以实验他的WAW的最好场地,所以EC向ZAINGO提供武力支援。

BAMIAN兵团

本兵团直接隶属于ZAIUS,他们帮助ZAIUS进行反乱作战,作为佣兵的BAMIAN兵团,他们拥有拔群的战斗力,是ZAIUS手下的最强部队。在兵团中三名成员的名字全部是假名,他们的一切都是一个谜,不过就其战斗力来看,他们仿佛经过EC的专门培养。





BALLY
队长
男
无一切资料



MINNGOS
队员
男
无一切资料



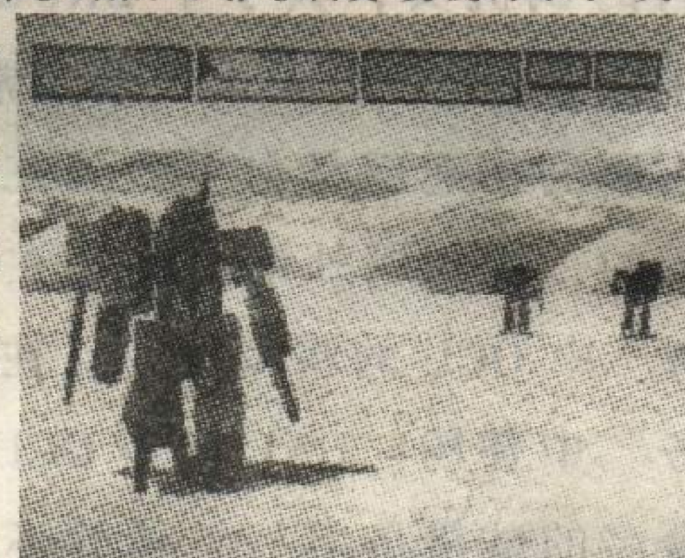
ANDORERU
队员
男
无一切资料



ZAIUS CHALUMANGIMA
反乱主谋者
男
无一切资料

SINSEMIA小队

在游戏中盘以后,会经常登场的迷之佣兵部队,此部队在成员的肩膀上都纹有交叉的血红十字,此部队曾在东欧和中东的战场上被称为最恐怖的佣兵部队,其部队自称本小队为"恶魔"。本部队加入非洲战场原因不明,但就目前资料来看,仿佛受EC指使。





TOP
队长
175cm
女



BUDS
队员
男
32岁



LEAF
队员
男
32岁

次回预告

下次向大家介绍本作的操作系统,以及至游戏中盘的攻略。

DRAGON



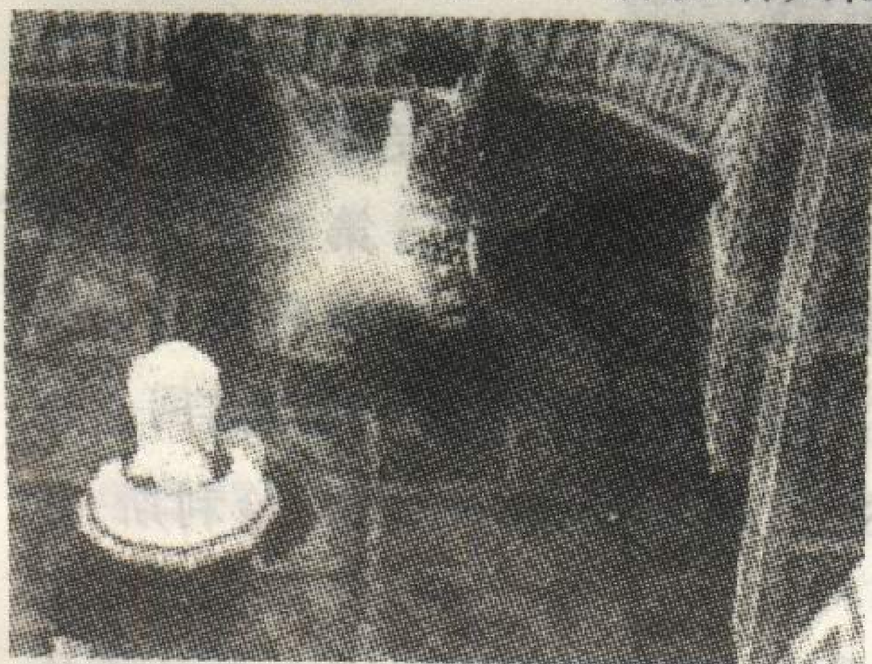
武神传说

机种:PS	厂商:SCE
类型:A-RPG	媒体 CD-ROM

责编\DRAGON



在广阔的神话世界中，风之大陆自从创世起便一直漂在了空中，但是因为风之大陆自从创世起便一直浮在了空中，气氛以风之大陆的“浮空能量”在日复一日的削减，所以居住在风之大陆的居民不得不不断切断大陆的边缘来维持风这大陆能在



天空浮动。随着风之大陆“浮空能量”的减少，人们不得不经常切开大陆的边缘，看来风之大陆的沉落只是时间问题了。

居住在风之大陆的居民基本集中在大陆中央的大山山下的小村庄中。而本作的主角“里杰”与师傅，一位魔法与考古学专家，共同居住在山的另一侧。两个人除了日常研究魔导石如何发出巨大魔力外，还担负着切开大陆边缘的工作。

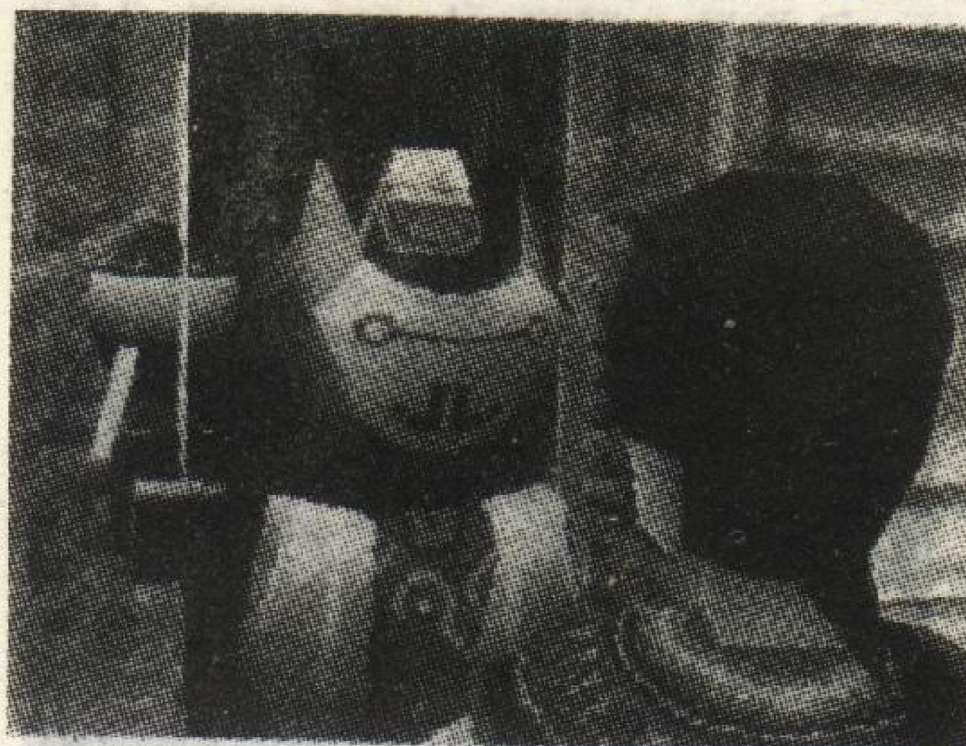
在完成风之大陆边缘的切断工作之后，老师傅带着里杰回到家中，在路上师傅向里杰说这次的大陆切断工作已经是最后一次了，因为每次进行切断工作，都需要消耗一块风之大陆专有的魔导石，而此次工作已经把风之大陆的最后一块魔导石使用



完毕，所以如果再不找到其它的办法，风之大陆难逃沉落的危险。

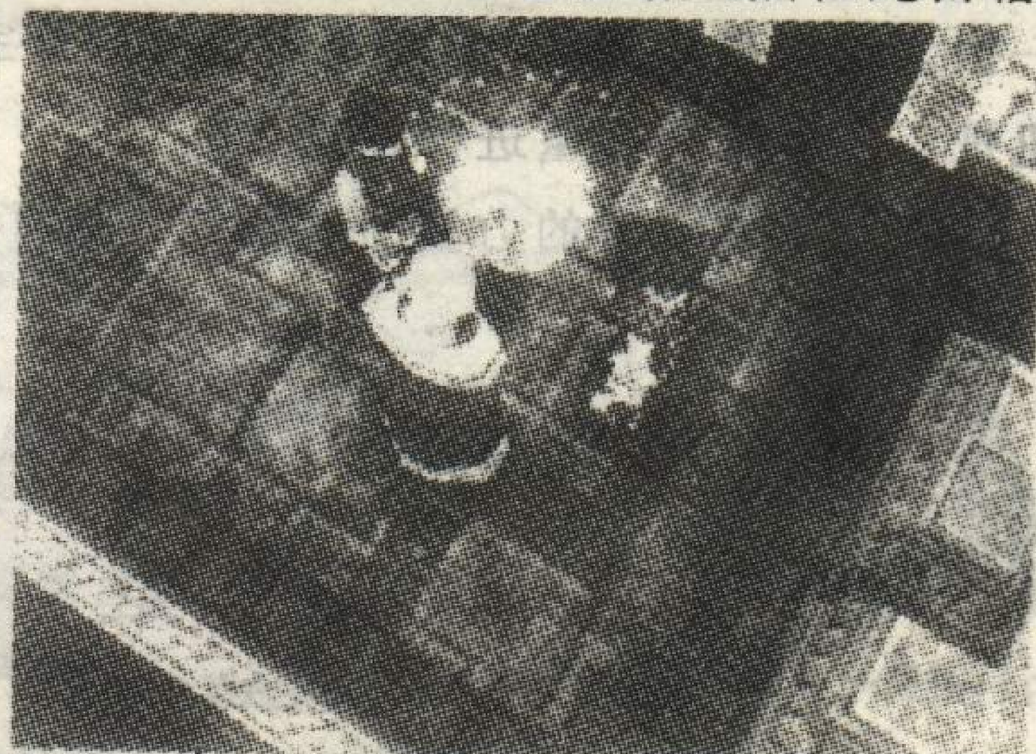
回到家中，里杰为师傅泡了一杯茶，先由宝箱中取得茶杯，在于茶炉前使用便可以，在等待茶炉烧沸之前，老师傅对里杰说如果要中止风之大陆的沉落，目前只有一个办法，那就是进入亚利斯神殿，寻找传说中升起风之大陆的大贤者所遗留下的秘密，只有这样才能可能挽救风之大陆的恶运。目前风之大陆的村长已经同意他们进入神殿，两人正在交谈时，一名青年突然闯入屋内求助，原来村中酒吧老板的儿子失踪了，大家在寻找时，于刚才切断的大陆边缘处发现了他的鞋子。

老师傅立即以他的鞋子所处地点为媒体，进行魔法阵转移，里杰担心师傅的安全，随后也进入了魔法阵中。可是被转移到的地方，并不大陆上，而是被称为“贤者之墓场”的地方。老师傅对里杰说他也只是第一次得知贤者墓场的所在地，两人立即开始进行调查。在调查时，里杰在手上面水晶突然发出闪光，而里杰



手上佩带的水晶是他被老师傅收留时，就在他身上的。走入上方的门，里杰单独进行调查工作，可是在此被敌人进行攻击，里杰战胜敌人之后，再向深处前进，可是这时，他手中的水晶再次发出反映，随后一个声间对里杰说，他已经踏入了“贤者的结界”，在此要战斗，以便测试里杰的实力。把敌人打倒之后，里杰被告之，升起风之大陆的大贤者要他把“风之玉”送至“宿命之子—利斯”手中，而这时，老师傅则认为里杰手中的水晶可能就是传说中的……

利用师傅强大的魔法阵能力，里杰来到风之大陆的村中，把年轻人送到酒吧中，于此可以打听到有关“空中团伙”的情报，并且得知他们经常于本村中进行补给。酒吧老板请里杰在此留宿一夜，为了能了解到利斯的消息，里杰回绝了老板的好意，决定找神父打听消息。在教会中，不巧神父不在，老奶奶告诉里杰让他一会再来，在路上与行人交谈完比之后，回到教

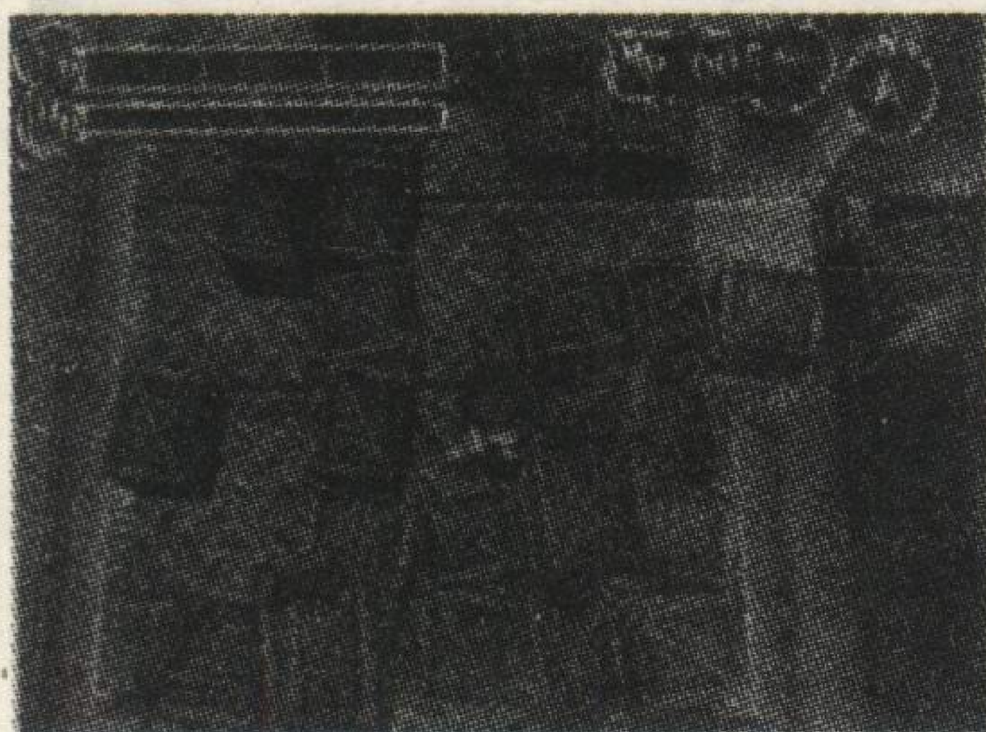


会中，发现神父刚好从秘道中走出，与神谈话中，神父偶然提到了利斯的名字。交谈后，里杰进入秘道中开始调查，在内部里杰找到了一把梳子，可是他却感到了利斯的气息，神父最后终于说利斯是他的亲友托他照顾的孩子，可是他现在被关在帝国“魔空要塞”中。返回酒吧中，向老板请求帮助，老板让他准备好后便可以安排他潜入。

里杰被安排进入了空贼团的飞艇之中，此飞艇正要运输物资到帝国的魔空要塞内。在艇中，里杰身处一位女孩的屋中，并被误以为是小偷。屋中的女孩子认为里杰可能要找寻宝物送给



女朋友，所以她对里杰说正好艇中正运输大批一流的首饰，所以让里杰与精灵一共去偷宝物。出房间门后来到最下方的房屋内，于此里杰正要拿走宝物，可是精灵制止了他的举动，在精灵的指



导之下，里杰去右下角进行调查，于此可以拿到宝物，可这时精灵打开了宝箱，不幸触动机关，里杰立即与冲人屋中的守护进行战斗，打倒他们后，可以从宝箱中得到“复制之石”。

回到女孩的屋中，里杰为女孩复制了宝石，之后向女孩说出了来此的真正目的，而女孩也决定要帮助里杰。原来她是“空中团”团长的妹妹，她叫里杰藏于自己的溶室内，一直到飞艇飞到魔空要塞中。到达要赛后，里杰开始寻找利斯，于大量敌人进行战斗，并从接舷甲板处开始潜人，随后通过升降机来到舰内移动道路，再通过升降机到正第二舰桥，由此开始寻找，可以得到重要的道具，并且于下方房门前使用钥匙可救出利斯。



将“风之玉”交给利斯之后，大贤者的意识再次出现，他说如想拯救大陆，必须聚合风、火、水、地四个宝玉，当四个宝玉集合后，不便可以拯救大陆，还可以探纵“精灵之塔”四处移动，就在这时，要塞内部的警报四起，里杰两人逃至“接舷甲板”处，走到左下方尽头可以发现空贼们被帝国士兵所包围，这时空中团的首领登场，他不但认为四个大陆不应重获浮上能量，并亲手把能让四个大陆浮上的能量玉击碎，之后他们加入了帝国军一伙。他们离开之后，里杰立即上前调查宝玉的片，并使用复制机把三个宝玉的能量进行复制。

三个人被宝玉的力量引至诺亚，为了能先令情况最为危险

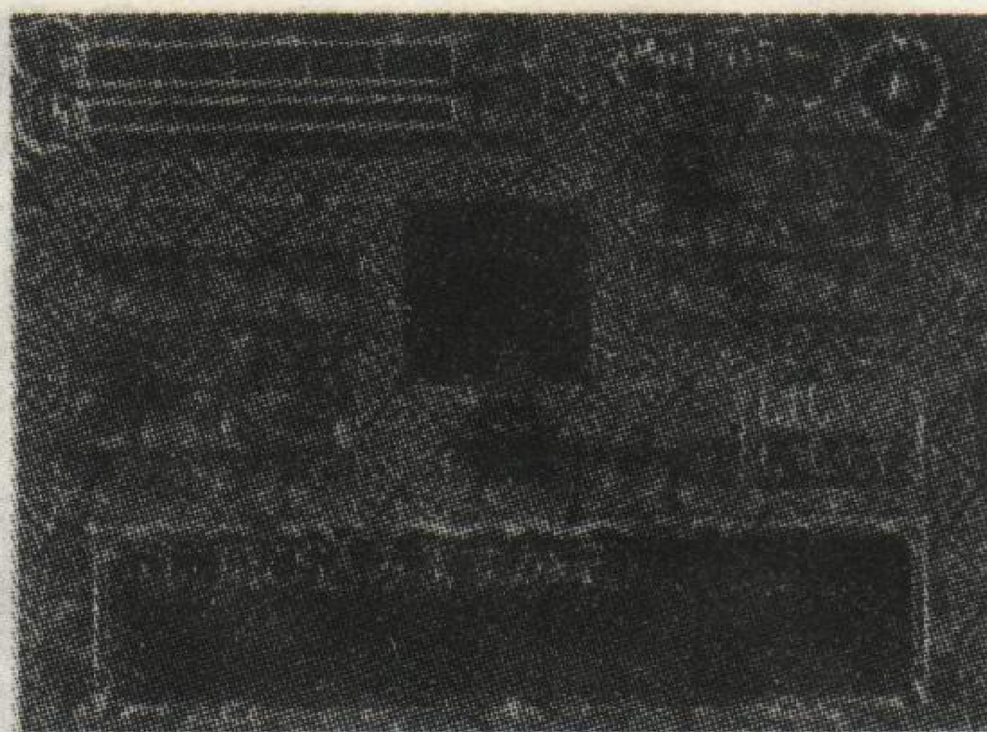


风之章

的风之大陆重获浮空之力，众人认为先回风之大陆找“风精灵之诗”。于风之大陆的村中降落之后，在古董店中可以得到一把斧子，于酒吧中，可以利用老板回复一下体力，之后在买入道具后到教会。在教会中，神父承认利斯为传说中大贤者之女，并希望里杰能协助其共同复四个大陆的浮空之力。要回复风之大陆的浮空之力就必须进人神殿，而进入神殿则需要长老的认可。于长老家中从左上得到书，并与长老进行对话。从村中离开后到自己的小屋中，在读过师傅的信后，可以通过师傅留下的魔法阵来到神殿。



进入神殿之后，首先到达二楼，于此边打走，在调查它墙上的宝石后，可返回一层起点，在右边柱子旁调查可以打开新的通道，走入新通路后可以得到道具。在调查时，当遇到选择时选择“是”便可以来到“断崖之迷宫”。在“断崖之迷宫”的地下一层时，可以把宝箱打开，不过一定要小心有宝箱怪会登场，在月之石与日之石处，调查后会问是否拿取宝石，一定要选择“不拿”，之后当第二问出现时，再选“是”便可以通过这一层，只要在楼梯前调查才可以。进入第二层后，在这一层中，于下方浮动的踏板如想要停止可以利用地上的按钮。在到达齿轮处可以进行调查，再于齿轮边上的空处进行调查便可以重组齿轮组，这时屋中的风口机关可以开通，利用从长老家中得到的书，按照书中的“左上左开右闭，右上左右全开，左下左右全闭，右下左闭右开”，成功的利用魔法阵离开。被魔法阵转移到“贤者的墓场”，在这里一定要把敌人都消灭，这样才能打开某些通路，偷机取巧于此迷宫是行不能的。把外围的敌人消灭后可以打开所有宝箱，之后来到“贤者之试练”中，第一题选中或右；第二题选左；第三题不可以选右，之后可以得到“风精灵的诗”，可之后便要进行战斗。与BOSS一战，要小心应付，在敌人进攻我方举盾防卫成功后，立即进行连续技的突击。战败BOSS后，可将“风精灵的诗”给利斯，让其回复风之大陆的能量。

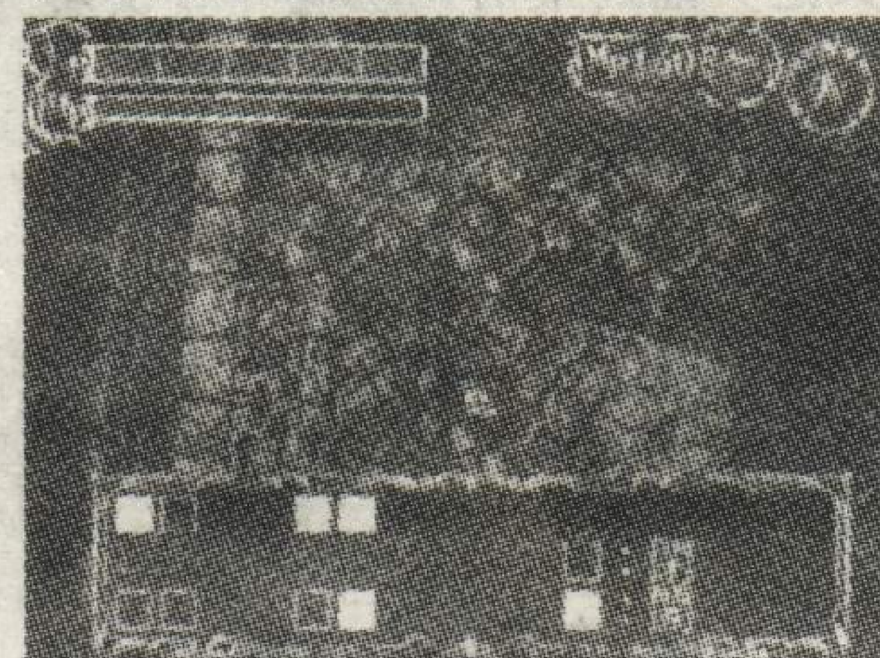






水之章

在风之大陆回复浮上之力后，里杰他们来到自己的小屋中，于此调查水壶，里杰会想起师傅日常的教诲，离开小屋后，大家去下一个目的地—水这大陆。在水之大陆中，人们也只是集中在一处村中，在村口有一名少年邀请大家到家去过夜，众人见少年活泼可爱便同意了他的要求。第二天，其它的人要求分别行动，里杰则在村中打听消息，他发现一个名叫“基斯”的邪教团伙正在入侵风之大陆，进人教会中，得知“基斯”是由一名叫莉莎的女人领导，村中的神父正在领导少年团与邪教团相对抗。正在此时，村子的左下角，利斯被邪教团员拉入教内，里杰看来不得不也进入邪教内。进入邪教会内，与信徒谈话可加入邪教集会。在邪教中了解到此教教义便是必须服从教主的意志，否则就要死







亡。利斯不甘心其它人误入歧途，于是大胆站出来反抗，结果被莉莎监禁。

里杰与利斯被关到了监房内，到门可以与利斯交谈，她对自己的冲动十分后悔，但里杰说并没有作错。之后狱卒要带里杰去工作，里杰需要从墙中找到10个魔导石才能离开。在连续工作两天之后，狱卒仿佛放松了看守，第三天时他们却在睡觉。从一个狱卒身上得到钥匙，利用钥匙离开，之后会进入魔导迷宫。

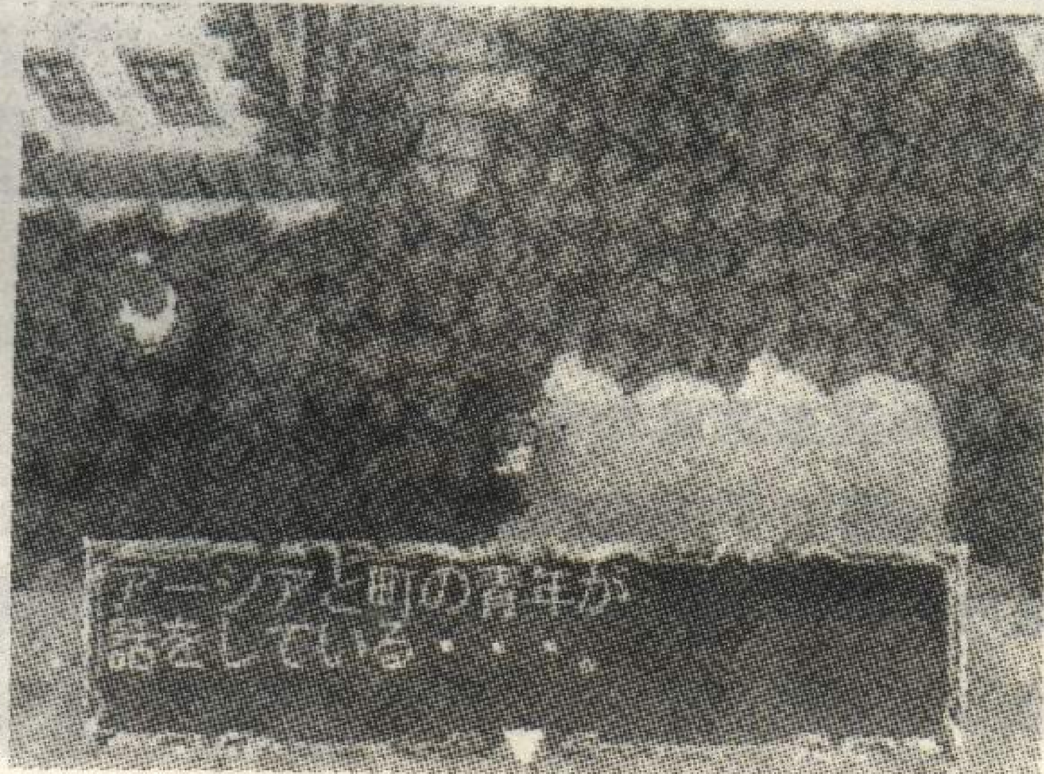


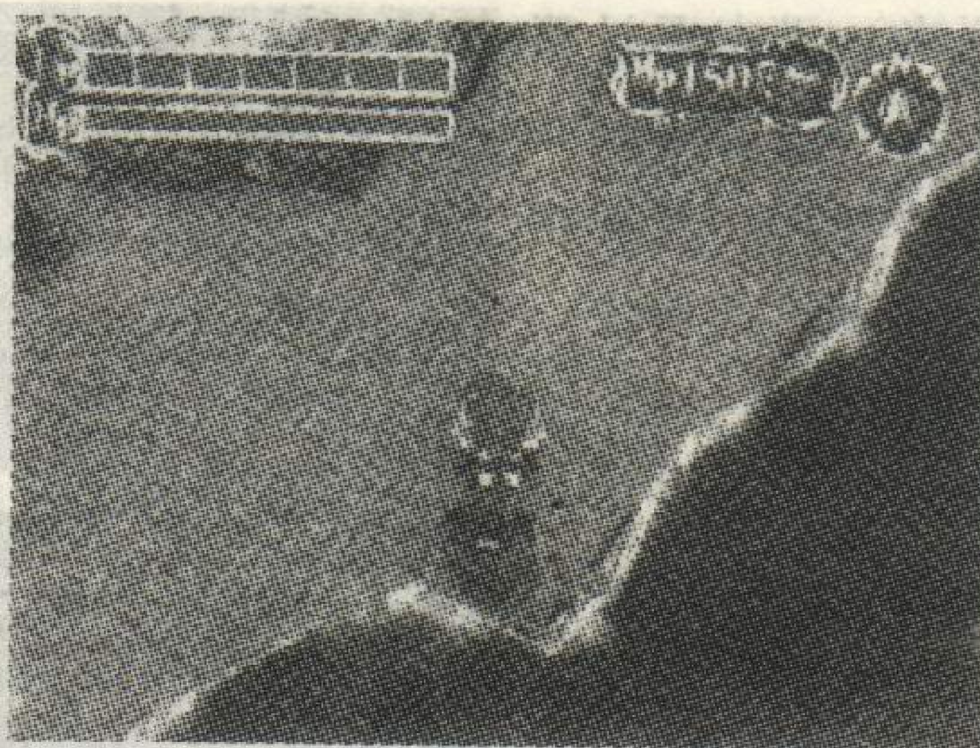
在魔导迷宫中，有一此路是极为隐敝的，只有发现才可以继续前进。在得到另一把钥匙后，可以发现利斯，可因缺少钥匙无法救她出来，而这时水之大陆的少年赶来送上钥匙，不过钥匙在途中损坏了，幸好里杰有复制宝物。

回到水之大陆的村庄中，发现这里已经遭到攻击，从一个垂死的青年人口中得知，从邪教盘据的洞穴中突然出现了大量怪兽。回到教会，有位老人说，在水之大陆上邀里杰留宿的多夫被青年团抓了起来。大家细细一问才知道原来莉莎是多夫的母亲，青年团抱负莉莎而决定由其儿子下手。为了救出曾经帮助里杰他们的多夫，大家立即赶去监视塔。两人赶到监视塔时，正好赶上美娜，愤怒的美娜主张杀死青年回来解救多夫，而善良的利斯则认为这样并不好，她单身人进入监视塔中，经过千辛万苦使青年团放弃这一抱负的念头。此时，有一个青年却一意孤行，他用奇特的方式把其它青年团成员杀害，而且挟持多夫来到顶楼，这时大家发现此人并不是青年团成员，而是邪教团的卧底。里杰为了能救出多夫，从房间中得到道具，再利用梯子登上楼，这时会听到邪教团的伏底对多夫说，这一切都是依照其母的安排，因为只有多夫死去，莉莎才有可能得到村民的同情。多夫虽然并不相信这一切，但还是被推下楼去，这时的卧底露出体来面目，原来他为帝国的魔导师。里杰赶忙冲上，这时贤者的结界突然张开，惊走了带国魔导师后拯救了多夫一命。



受到强烈刺激的多夫连续晕迷不醒，“解铃还需系铃人”，里杰他们认为只有找到莉莎才能令多夫清醒。里杰他们带着多夫父亲的遗物去邪教的洞内找莉莎。在邪教，背后真凶，帝国的斯度认为邪教与莉莎现在已经没有什么用了，他受命先把目前邪教的团员移到帝国，再杀死莉莎。进入邪教洞中，里杰他们发现了青年团的团长，之后便要进入洞中。在前进的路上会经过一个密室，于此要回答大量问题，一直答“是”，便可以通过。当陷入机关后，不用担心，会有朋友来帮助把时里杰他们救出。





通过洞窟的迷宫之后，里杰进入了“神罚的迷宫”，通过一些路之后，会遇到莉莎，她却说刚才的战斗不 对他的一种考验，里杰相信了她的话，并进入了她指定的左边的房间中，不过在这里要与敌人战斗。战胜莉莎手下的“三石像”之后，与莉莎来到了神坛前。由帝国派来的斯度立即下手准备把莉莎与里杰一同杀死，不过幸她多夫父亲的遗物发挥了作用，这时的莉莎仿佛已经开始清醒，当里杰正要把多夫其父的遗物交至莉莎手上时，斯度再次进攻，里杰急忙应战，战胜他后可以离开。



由莉莎保管的“水精灵之诗”被里杰得到后，利期令水之大陆也获得了崭新的能量，这后返回水之大陆村中参加青年团团长的葬礼，之后可以离开。



炎之章

完成了两个大陆的浮上工作，之后就是炎之大陆。在炎之大陆上，有美娜的亲戚，据称是一位法力无边的魔导示者，只是性格有些古怪，看来能从他那得到不少情报。在炎之大陆上，两个村子位于火山的左右两边，为了防止火山的喷发，两个村子的重量应完全相同，所以在村中央有一个关所，在此人们相互来往必须过称，以便两村随时保持平衡，里杰他们要从巴村到宝村去，刚巧因为重量不合，里杰被要求从地上拾5个石头才能通过。大家分成两部分行动，里杰在巴村调查，而两个女性到宝村中找贤者的情报。

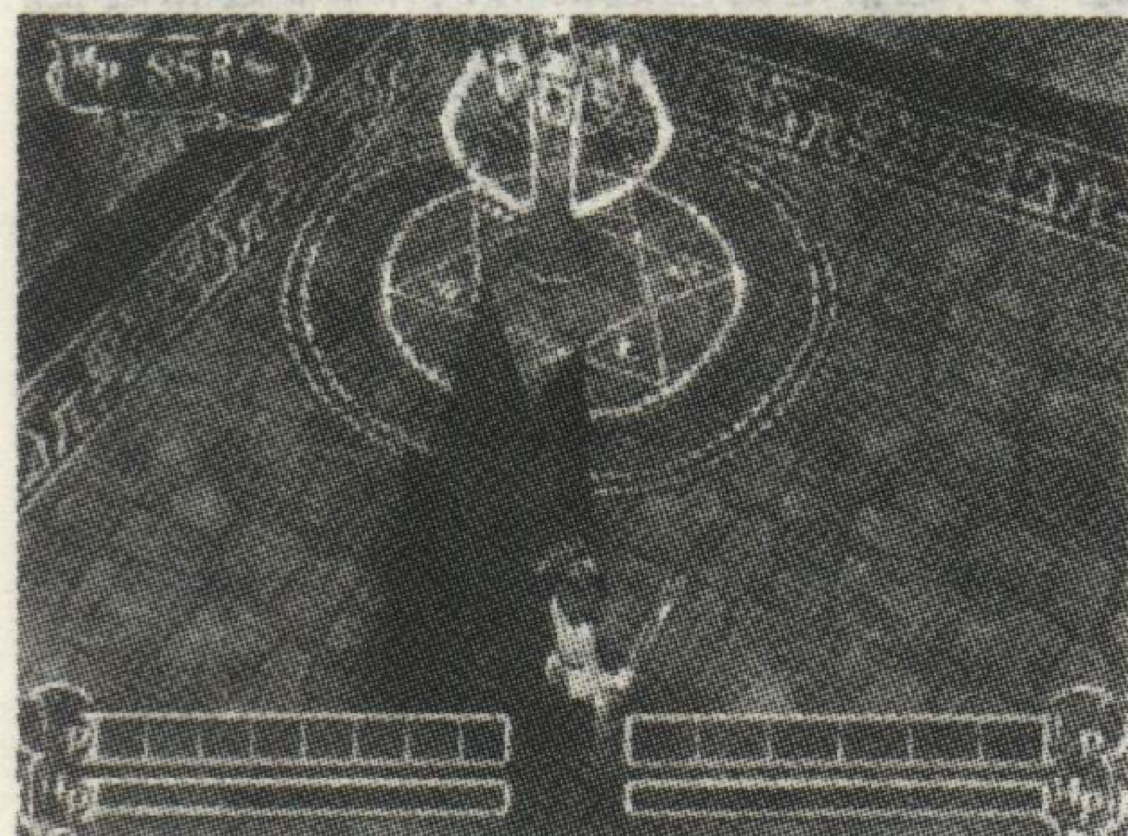
在帝国方面，魔空藉塞中空中团团长被帝国进行洗脑工作，洗脑后的团长要求利用雷去炮把里杰以及炎之大陆一同消灭。而另一方面，得到报告的其它空中团成员驾飞空艇去炎之大陆求援。在炎之大陆上，人们并不知道事情的



到来，里杰通过喷水池边上的红衣女孩的谈话，经她指点来到集合所中。与此同时，美拉与利斯正与村长打听美拉远房亲戚的事，而村长则表示没有听过这个名叫罗斯的人，但如果有所“报酬”他可能会有情报。



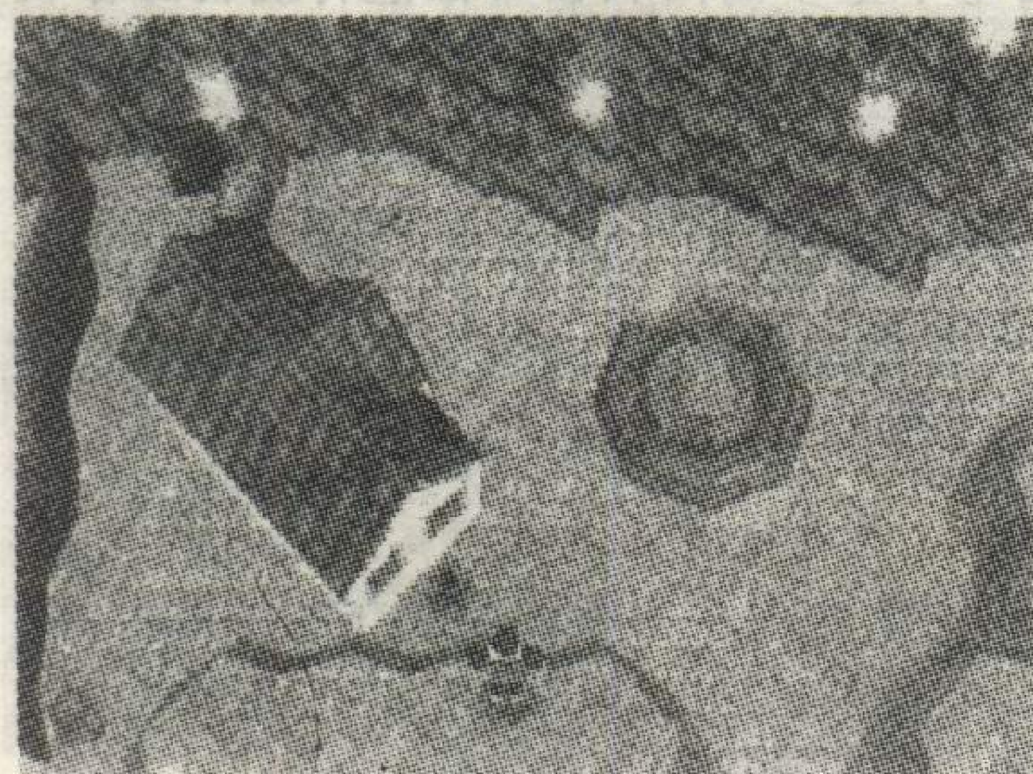
也就在大家分别进行工作时，帝国的雷击炮开火了，两个村子同时被喷发的火山所毁灭，看来如要同时救助两个村子已经不太可能，现在只有将刚刚赶到的飞空艇开到一个村子的上空，另岩浆通过飞空艇而流向另一处，此时居民要在这一点时间快速逃开危险区。里杰受托进行村民的求助工作，而时间仅有一分钟。首先应救为右上角南处的小女孩，其它人则视玩家而定。一分钟之后，因为飞空艇的耐热力已达最高，只能飞开。实现之后，里杰因为成为英雄，所以可以从村民及废墟中得到大量道具及魔法。在村长家，里杰只找到了利斯，而利斯说美娜因火山喷发而失踪，只找到一把剑。里杰听到有关“熔岩洞崖”的情报之后，立即前往寻找美娜。



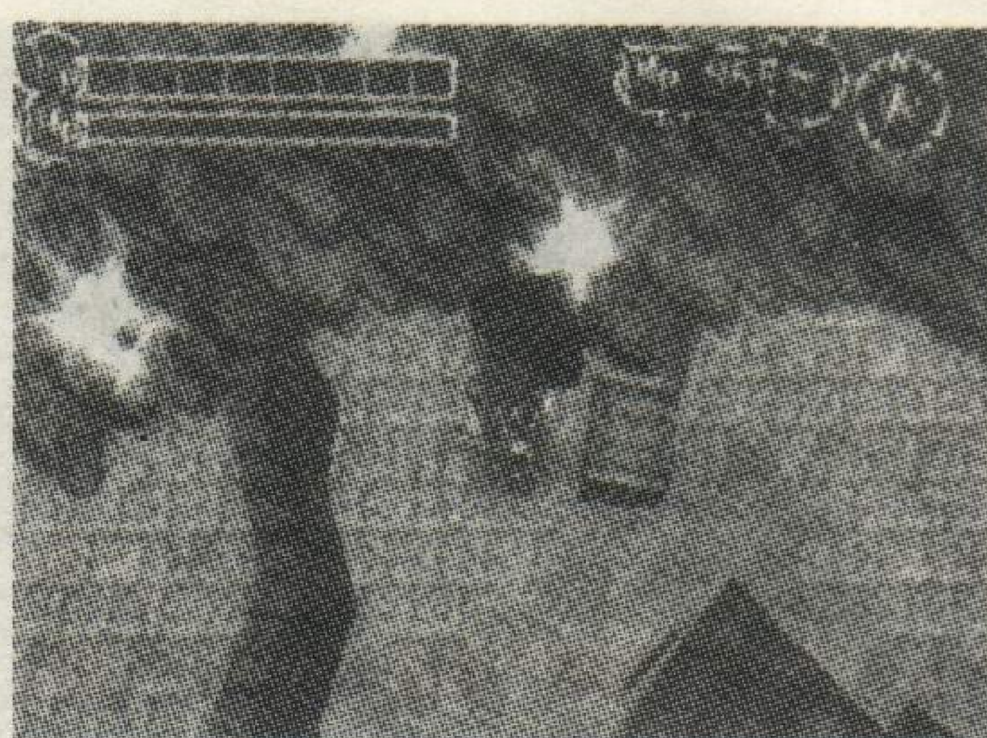
进入“熔岩洞崖”之后，可于此得到许多宝物，另外如果装备好水系长剑的话可以给这里的敌人以极大的伤害。在进入充满毒气的山洞时，罗斯会把“中和剂”交给里杰，以便于他们行动，经过千辛万苦，战胜许多敌人后，终于找到美娜，当里杰正要挟起美娜时，空中团团长突然登场，幸好有强力的魔法师罗斯，里杰与美娜才得以脱身。



村长暂时收留美娜于此，而里杰打听到罗斯的研究所于关所正上方的书柜正上方的书柜中，走入其中的里杰发现一本罗斯的开发日记，在其中记载了他所研究的魔导生命体的实力，及他的研究地点奇岩城以及细胞的破坏方法，看完之后，里杰决定去看一看。



到达奇岩城后，于此会发现细胞层，不过目前暂时不要理会这里，到达一个有轮盘的地方，可以进行复制，当两个轮盘打开后可以到达一个新房间。在战斗后，会发现一本“士兵日记”，于此上记载着罗斯的改造人类为怪物事实，并希望把他最后的希望给他的女儿，而这个女儿就是被里杰第一个从村中救出的少女。里杰并不相信罗斯会干出这种事情，于是便继续前进。在最后，里杰与罗斯见面了，罗斯的言谈举止以及面色令人起疑，这仿佛是另一个罗斯。在罗斯离开后，留下了一个药箱。



里杰回到村中，在罗斯的研究所内，罗斯承认所谓的奇岩城以及那里的罗斯是他恶念的分身，在其年青时，因疯狂醉心于研究科学及魔力的力量，导致制造出拥有强大生命力的魔导生命体，罗斯希望能在恶罗斯完成这一成果之前把生命体消灭。里杰把药箱交给罗斯，去道具店买来“硫化第一酸”，把其交到罗斯手上后，去村长和找同伴谈话，再回罗斯处，他会给你“溶解酸”。



再次返回奇岩城中，在通道内部，于生命体的筋肉层处使用“溶解酸”将筋肉壁破坏，从此可以到达生命体下层的呼吸系统，于此只有将敌人全部消灭，可是以打开气膜去与生命体的中心战斗。战斗开始后，生命体凭着其实力把里杰打的一败涂地，这时罗斯已经领悟到如果不破坏恶罗斯的意识里杰就不会胜利，于是罗斯冒着死亡与恶罗斯合为一体，他以自己的生命为代价，换来了里杰再次攻击的机会。里杰经过奋力战斗，最后终于战胜了生命体的中心，生命本也随之消灭了。

于此的战斗结束了，可里杰他们来此的目的还没有完成，于是里杰须先回研究所找利斯，之后到村中搜索情报，从绿衣男子处得知于关所内工作的斯仿佛一直在秘窟隐藏；到关所处找到斯与他交谈，他并不愿说一些事；到村中与蓝衣小孩对话，才知道过去斯好象参加过魔导力研究工作，再一次返回关所追问斯，他说村中有人了解他的身体；到村长家去问询，村长肯定的说，斯的家族一直有着贤者的血统；又一次到关所，斯终于说他是贤者的后代，但是因为村中毁坏，而雷击炮正是自己的作品，所以不愿表露身份，之后他叫里杰返回岩奇城去，这时一层右手的墙被打破，到内部可以得到“火精灵之诗”。

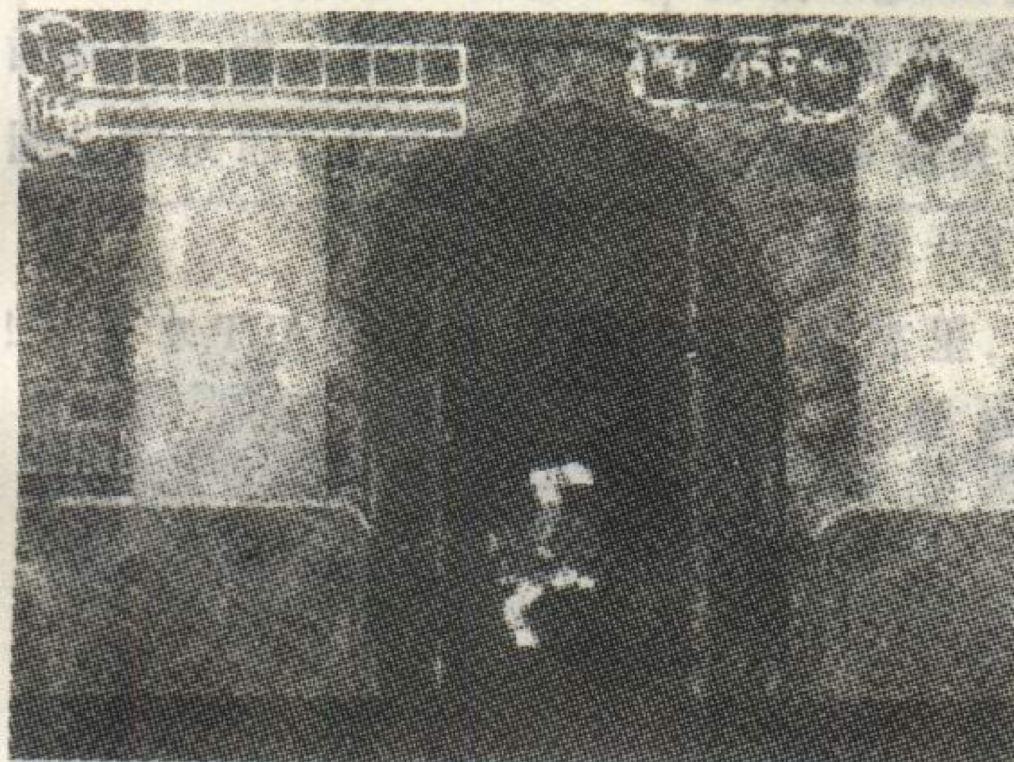




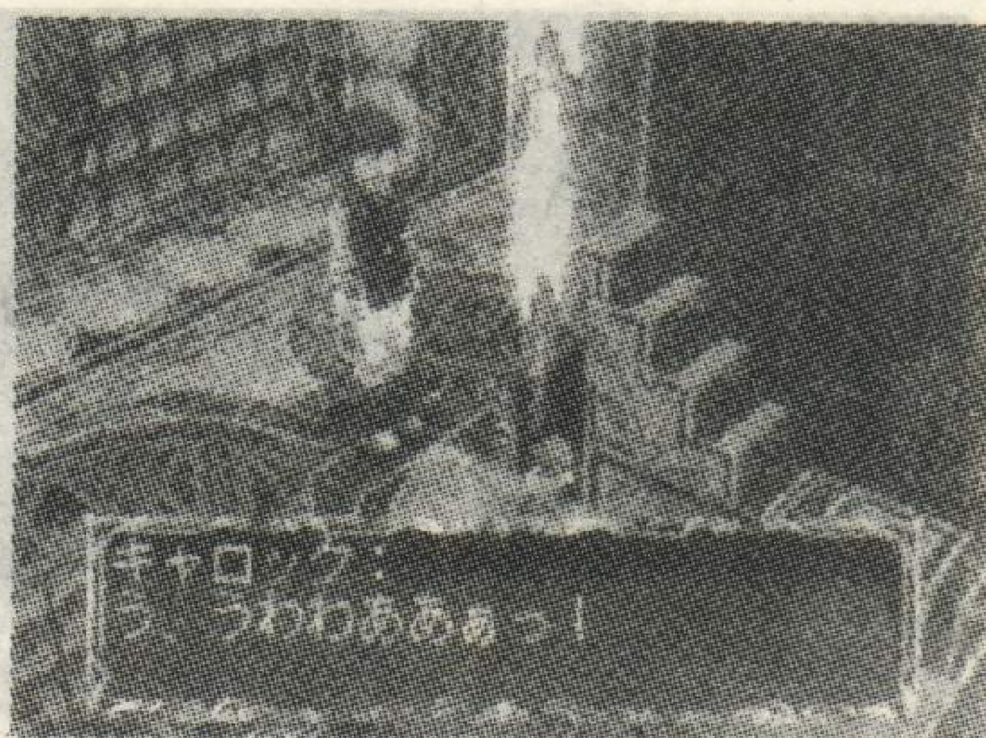
目前已有三个大陆重获新生，而现存的一个大陆“地之大陆”，正是帝国的所在地。而要向地之大陆前进，就必须先通过帝国建造的“魔空要塞”。为了能到达“地之大陆”，里杰等人不得不乘上有强大武器的空中团的飞空艇。

在行进途中，因为魔空要塞布下的结界令空中团的飞空艇已无法找到大陆正确位置所在。于是里杰他们便去屋中进行交谈并且完毕之后，突然收到信号说让大家进行集合，于是全体到舰桥集合。原来空中团的飞空艇找到了地之大陆的正确位置所在，而当飞空艇正要接近地之大陆处，雷击炮很快开火，飞空艇形式十分危险。里杰想到只有破坏雷击炮内部，才能让飞空艇接近并登上地之大陆。于是里杰利用时空移动来到了当初他救走利斯的牢房中，在到达牢房之后必须与敌人进行战斗，这样才能得到“ID卡”，之后利用升降机到达艇内通路，在动力机关室中使用ID卡使可以到达了，并向魔导士查询有关雷击炮的情报，雷击炮技师答应里杰把其能量进行大逆转，只有这样才能把雷击炮完全消灭。进入通道，到达雷炮制御室中，于此里杰把雷击炮的能量进行逆转，随后到达牢屋中与利斯等人会合。但是里杰非但没有找到利斯，只找到利斯留的字条，字条上说他们已与空中团成员合流，于是里杰以升降机到达第一舰桥，地这里进入房间中，在此可以看到原空中团团长被帝国士兵进行攻击，原来旧帝国长官下不满于空中团团长的快速进升，而下令打他的暗杀，里杰卷入事态度之后便与敌人展开战斗，再次前进后，可以听到关娜与其的交谈，原来两人的现实一直有所不同，看着空中团的飞空艇与魔空要一同毁灭，在此后可以看到地之大陆的直正面貌。





进入地之大陆后，里杰他们以为如果直接冲入帝国中则必死无疑，所以他们到达了一直未能让帝国占领的村中，于这一村中，除了里杰外，所有人的记忆完全失去，于是里杰到村子上方的大精灵之神殿中进行调查，在此与精灵时行交谈，精灵告知之里杰地之贤者为了防止帝国直接侵入，所以给此村施以咒语，只要到达村中的人必定失忆。而要回复他们的记忆力就必须得到四大陆的精灵的许可才行。这之后里杰从殿中央得到石板，并且得到新装备。之后与同伴对话后可以离开。这时，地之陆因为失去精灵之力而渐渐崩落，如果再不加快回复。地之大陆的能量，帝国军会发现精灵之力，从而使世界陷入黑暗之中。

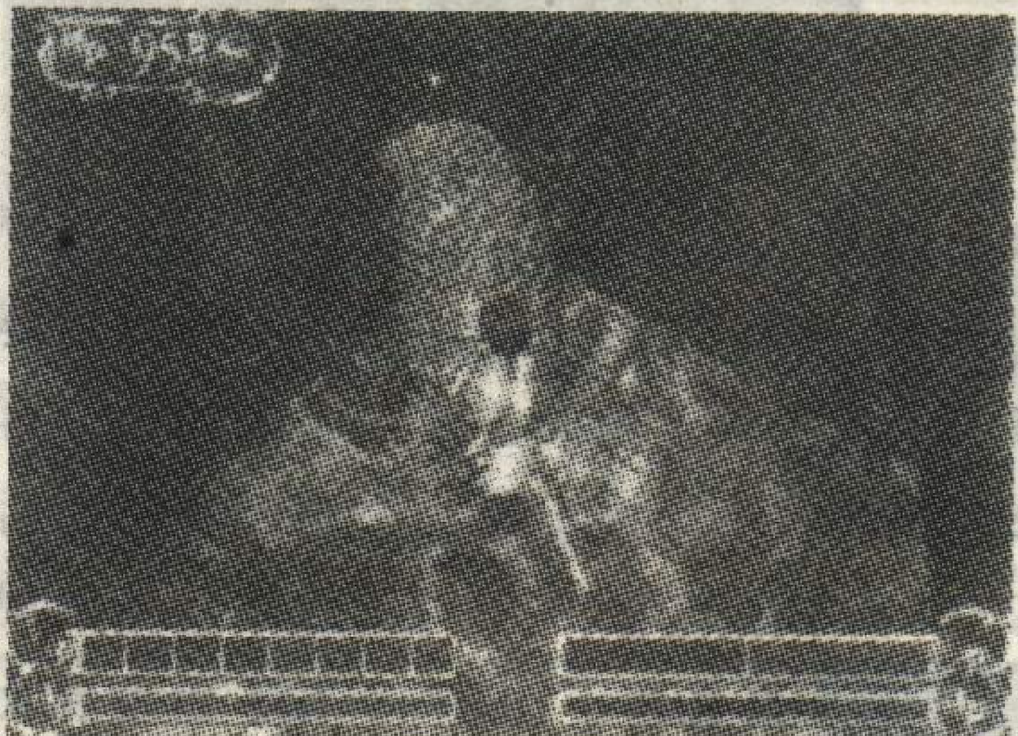


首先到达的是地之精灵处，用石板的力量打开大门，从石文处得到解咒的魔法，到石台处，于是便使用先前掌握的解咒魔法，之后调查石台便可以回到原来，这里本来不让通过的桥可以再次通行了。到达深处与地龙战斗，战斗胜利后，得到地之精灵的认可，于闪光的石柱前将印章印入石板上，之后可以从地之精灵的口中得知情报：原料来人类同为无休无止的追求强大的魔力，而最终令世界混入水中，四大贤者利用自己的力量把世界回复，可是魔王却出现了，他要统治整个世界。交谈之后，里杰与地之精灵的仆人交谈后，调查石柱，于这里可得到到魔法。再进入“诞生之间”可以按顺序去其它三个精灵处。

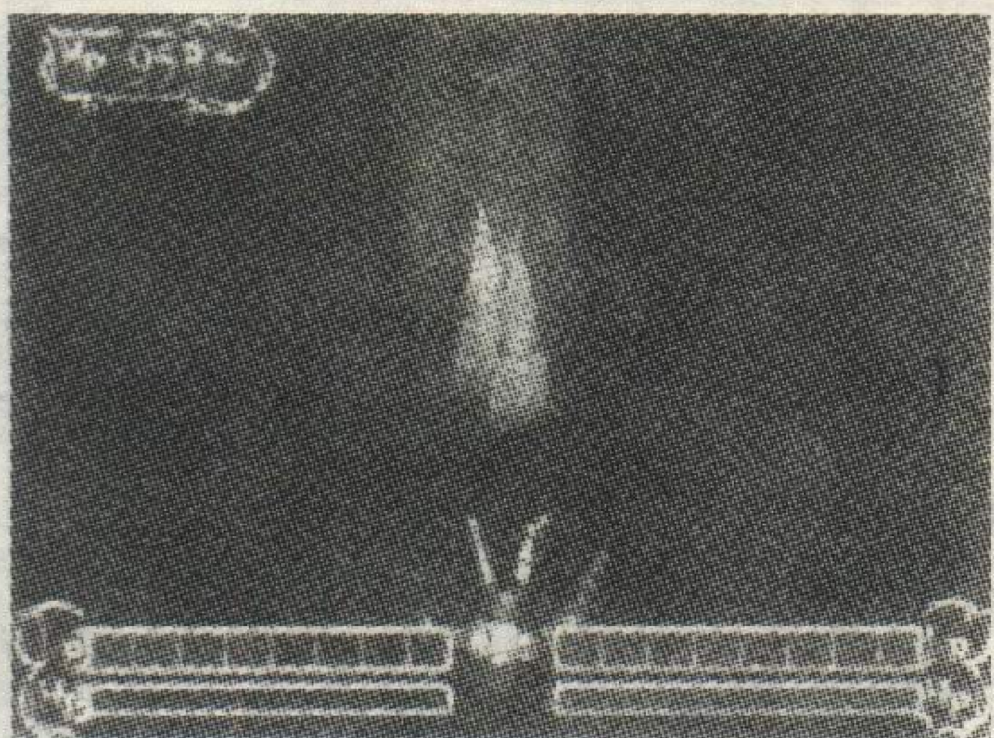




之后来到风之精灵处，在刚开始听地方，利用解咒的魔法，可以了解到一部分的情况，并得到打开五色魔法阵的提示，根据提示和里杰利用以下顺序“绿－蓝－深蓝－红－黄”来通过魔法阵。之后要与风之龙展开对决。战败风之龙后，可以由仆人带领进入精灵主的房间，于此印好印章后，听有关魔王的传说，原来这个人名叫刹古，自认为是世界的支配者，他拥有了强力的魔物军团，并且他还把人类的智慧分为四个属性关于四个次元中，从以上情报中可以知道刹古可能是精灵界的首领，他为惩罚乱用魔法力的人类而来。

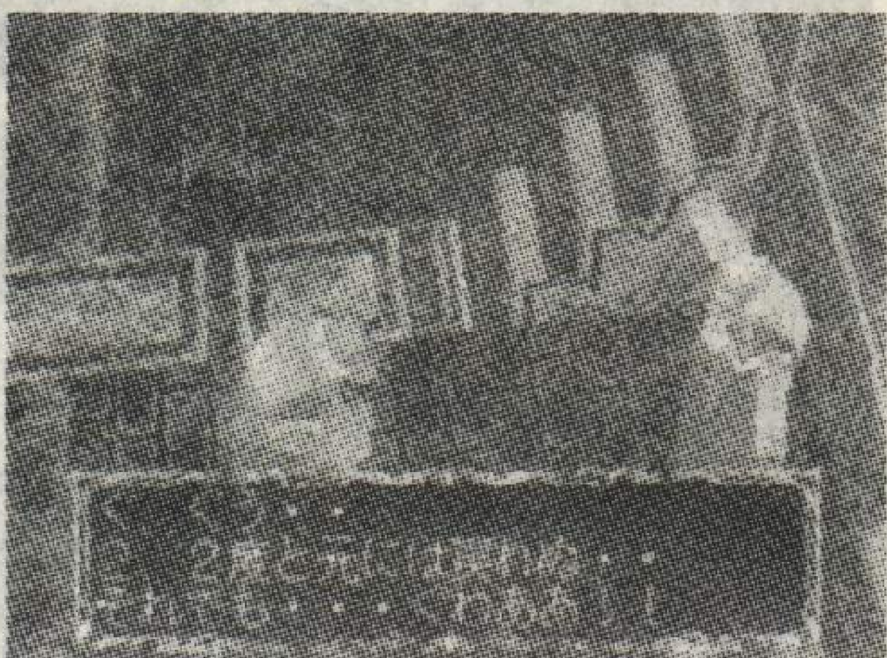


从风精灵那离开后可以到水精灵处，与前面一样，利用解咒魔法调查石台，从其中会发出蓝光，他要求于60秒内蓝光消失前以顺时针方向走一圈，在走完后，回到石台处，于蓝光要消灭的一瞬间也就是有强光突然出现的一下，马上上前调查便可以成功。之后再次解咒石台古文，第二个考验为逆时针于60秒内走一圈，打完水龙之后，



于石柱前使用石板，之后会听到魔王的传说，因为魔王的强大，王国内的人内战，把一直要求抵抗的杀害，并献城投降，魔王一怒之下把全国消灭，但只有一个幸存者那就是公主美沙，美沙被关于魔王城中多年而不顺从魔王，于是魔王下令杀死美沙，但在美沙变为升空的不久以后，魔王也随之灭亡了。

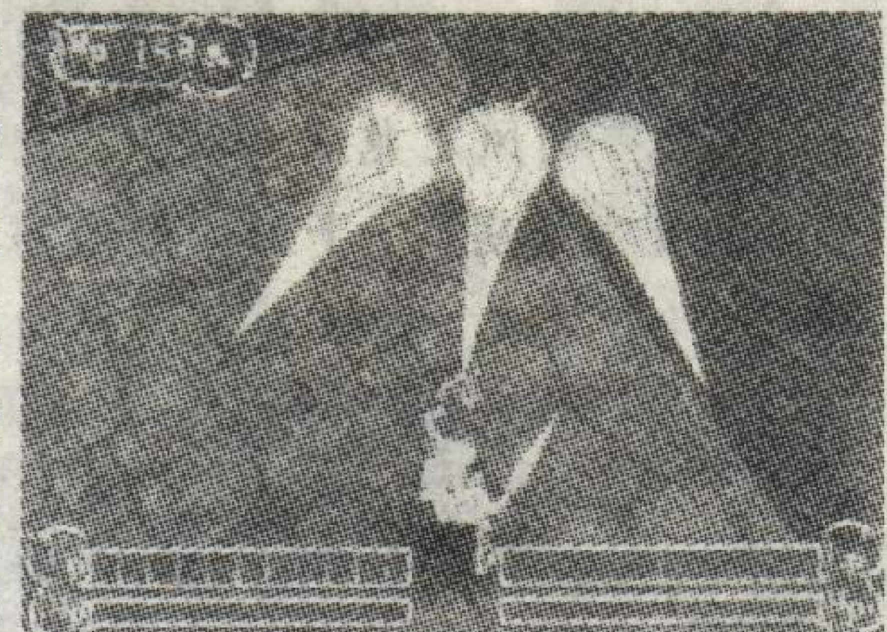
终于剩下火之精灵，在这里是要连续战斗的，具体方法是在四色魔法阵中会不时出现强光，在魔法上看见强光的时候，踏入该魔法阵，这样把四色魔法阵解放后，可以到达火龙的地方。打倒火龙后，可以精灵处得知有关魔王的传说，通过这一段最后的介绍，活佛魔王的身世也是个迷。



得到四大精灵的许可，里杰开始回复伙伴们记忆。不过这还要精灵兽与精灵再次合体才行，最后里杰不得不让精灵兽与精灵合体后，美娜等人回复了记忆力，不过因为帝国马上可能得知这消息，所以里杰等人要尽快才行。而这时，里杰才发现利斯并没有同大家一样的回复记忆力，而这时美娜那里又有麻烦，结束美娜的事件后，她劝里杰再次与利斯谈谈，希望能恢复记忆。这时，原来攻入村中并失忆的帝国士兵们，因为不想干了而要请里杰除下铠甲，可是天上传来魔王的声音，并消灭了想离开帝国的士兵们，而里杰有幸掌握这一魔法。



为了拯救地之大陆，里杰到精灵处打听有关地之精灵的事情，得到情报必须进入墓地才可以得到精灵之约。于是于村中中央高柱处调查便可以进入。在这里，分为平民、战士、贵族、和圣域四部分，先与小女孩共同进入墓场，在通过墓场的调查，发现要行到东边右上角向下第二个墓和右下角向上第二个墓调查，再到西边左下角向下第二个墓及右下角向上第二个墓调查，之后为上方右上角第一个墓，和下方在下角第一个墓，成功后会发现灯光暗下，里杰于右下角发现女孩的奶奶，回答"是"之后，经过战斗可以得到精灵之诗的一部分。



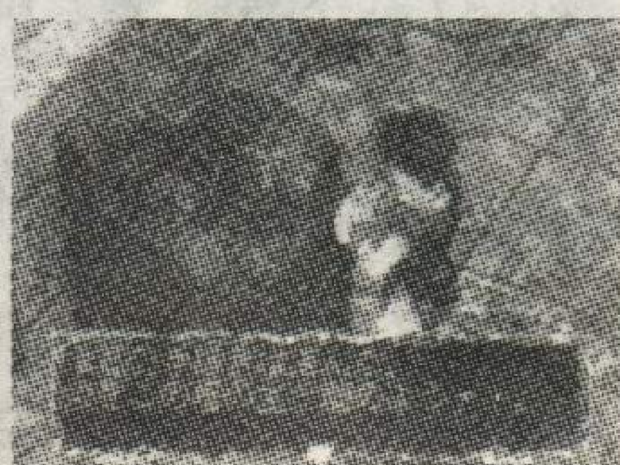


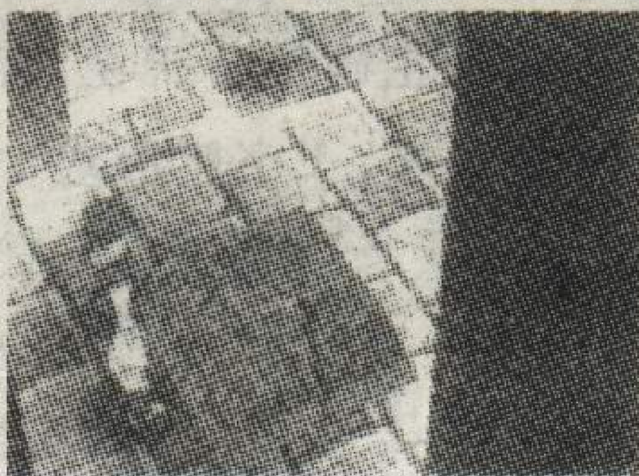
到圣域中，再被小女孩带人战士之墓中，在十二个墓碑中按以下顺序调查：上方中间、下方中间、左方中间与右方中间，成功之后，可以到下层得到一部分精灵之诗。最后要进入最后的王族的墓，于此有一个年轻妇人，她正在找自己的女儿，去圣城中寻找到女孩回来，可就是刚才的老奶奶。之后圣域会打开通路，入内遇到地之贤者，得到最后的精灵之诗。最后贤者打开顶向帝国要塞的路。



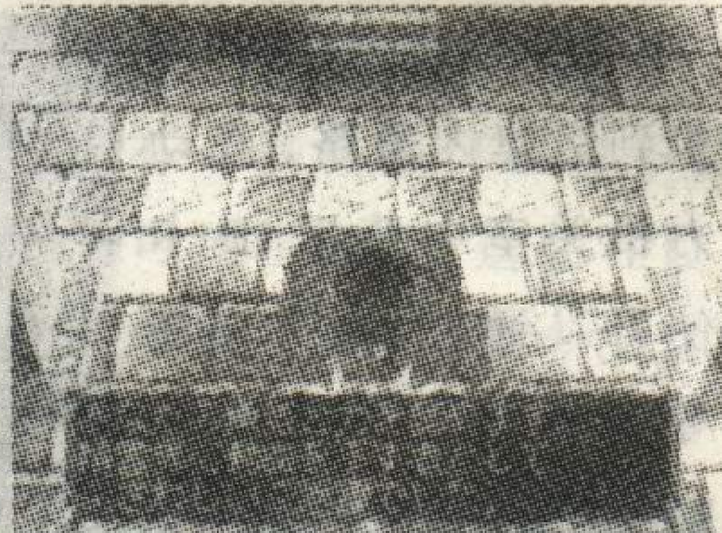


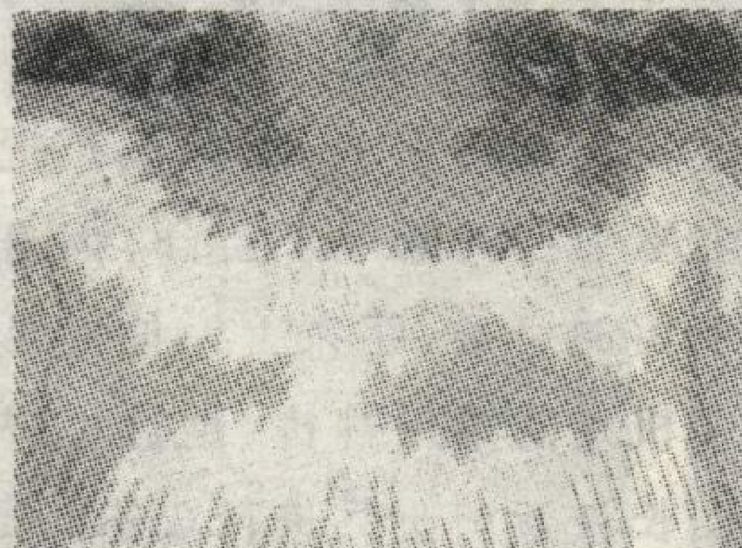
回到村中的里杰发现利斯已经回复了记忆，刚好可以使地之大陆重获能源。可是利斯则认为，就先破坏帝国大本营才可，听过帝国大本营的传说的美娜把自己的护身符交给里杰，希望能保平安。





进入帝国要塞中，与受重伤的空中团成员交谈，得知空中团团长留给里杰一些情报，如进入大本营中，并攻入帝国兵帝则必须取得系统卡及密码才可。里杰按原路返回，战胜新出现的敌人后，可以得到"系统卡"，使用此卡可以令升降机开动，通过升降机到达的四个房间和四个升降机的地方，于此一个房间的战斗，每战斗一次可以到四贤者处得到最强的装备。之后魔法把里杰送至帝国要塞中枢。于中枢地区须与敌人展开激战，战斗后可以得到 SYSTEM KEY，与终端机边的机师交谈可以了解密码为"△△×○"。里杰返回起点处，于此发现美娜与基多已来到。于移动大门前，里杰经过搜索找到 SYSTEM TSEY 的插入处，于此插入，并输入密码，大门打开后可前进，在移动平台上，因为中了圈套，基多用生命为里杰打开通路。





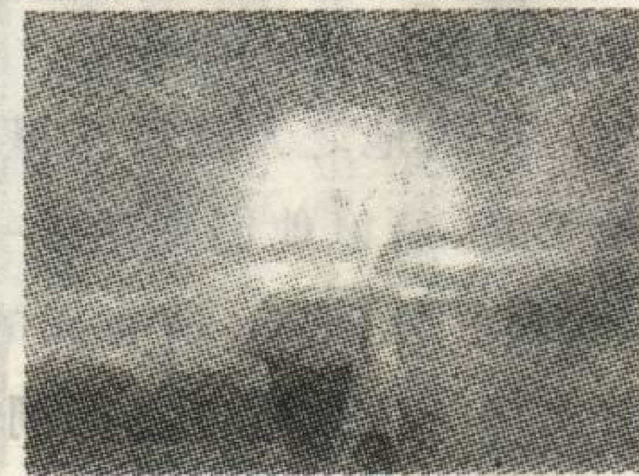
之后为最终的决战，里杰能否胜利就看玩家的 ACT 水平了！





最终的结尾虽然还是老套路，但也与其它 RPG 的 END 有所不同，究竟有怎样的变化呢？在这里就先不透露给大家了。







名称	用途、效果	取得地点
风之宝珠	风之贤者代代相传的绿色宝珠、有特殊用途	贤者之墓场
月之石	用以年开迷宫中的机关阶梯	断崖之迷宫
星之石	用以打开迷宫中的机关阶梯	断崖之迷宫
茶杯套装	巴诺斯家中的一套茶杯	巴诺斯的家
柯卡路之本	是乐器柯卡路的教本、亚罗娜村村长的宝物	亚罗娜村 村长的家
阿妙莉多	对抗邪恶之力的守护石、亚夫多父新的遗物	碧兹姆 领事馆
魔导石	里悟在冰结回廊被迫开采的石、是魔导力的泉源	冰结回廊
独房之键	救出利斯的必须品	魔空要塞
罗斯的药箱	罗斯用作调制药物的道具、必须品	奇岩城
平衡用的石	为了保持火之大陆的平衡、人们要在身上带石	巴灵开所
解毒中和剂	积罗斯制造的药、服用后可抵抗溶岩洞崖的毒气	溶岩洞崖
魔导细胞溶解液	积罗斯调合的溶液、只有它可以弄穿魔导细胞	巴灵 罗斯研究室
古代石板	解除精灵兽的魔法、里司要用它收集四大精灵王的印章	加力图 精灵之神殿
传说钓鱼套装	可在四大陆的特定地点垂钓	碧兹姆 监视台
金板	在古代武具博物馆用作观看古物的费用、1张1分	地之大陆 道具店
银板	在古代武具博物馆用作观看古物的费用、2张1分	火之大陆 道具店
铜板	在古代武具博物馆用作观看古物的费用、4张1分	水之大陆 道具店
珊瑚的首饰	美娜送给里杰的"定情信物"?	地之大陆 民家
ID卡1	破坏维特路的雷击炮的必须品、要在特定战斗中取得	魔空要塞
ID卡2	破坏维特路的雷击炮的必须品、要在特定战斗中取得	魔空要塞
硫化第一酸	积罗斯用作调制魔导细胞溶解液的道具、必须品	火之大陆 道具店(火山爆发后)
矿物之财宝	在飞空舰中取得、贵金属的复习品	飞空舰
风神之卡	祭司精灵用的贵重物品	战斗后取得
水神之卡	祭司精灵用的贵重物品	战斗后取得
火神之卡	祭司精灵用的贵重物品	战斗后取得
地神之卡	祭司精灵用的贵重物品	战斗后取得
巨神之卡	祭司巨神族用的物品,得到的话战斗后得到的金钱会增加	战斗后取得
龙神之卡	祭司龙神族用的物品,得到的话会有MP使用量减半的特别效果	战斗后取得
兵士的手记	在奇岩城中的特别战斗中得到,魔导生命体试验品的遗物	奇岩城 玉府之间通道2
KEY CARD	打开帝国要塞移动台前的门锁	帝国要塞
SYSTEM CARD	开动帝国要塞中的移动台	帝国要塞
牢狱之键	用以打开魔导迷宫的地下牢狱	魔道迷宫
银梳	在斯露芙教会地下室取得之物、属于亚斯雅	斯露芙教会地下室



长剑系	使用方法	SCREW 螺旋斩	→↓←○
WIND BUSTER 强风斩	←↓→○	4连斩	↑○○○○
SPINNING BLOW 旋吹斩	→↓←○	钝武器系	使用方法
短剑系	使用方法	CYCLONE 旋风斩	←↓→○
3连斩	○○○	CROSS 十字斩	→↓←○
Z字 TRIPLE Z字三连斩	←↓→○	ROLLING 翻腾斩	↑→↑←↑○或↑←↓→↑○

全部武器

短剑

名称	可得必杀技	攻击力	炎	冰	雷	魔	特色	取得地点
グラディウス		12	5	5	5	5	攻击十分轻快	魔空要塞 第2舰桥
エグゼキユーター	Z字三连斩	20	5	5	5	5	某些特定攻击会增加攻击力	水大陆 魔导迷宫
ホーリーナイフ	螺旋斩	30	5	5	5	5	有神圣力量的短剑、装备后可增加攻击力	火大陆 右村长之家
アヴエジヤー	4连斩	45	5	5	5	10	魔导师最怕的武器、某些特定攻击可吸收MP	水大陆 古代武具博物馆

长剑

名称	可得必杀技	攻击力	炎	冰	雷	魔	特色	取得地点
プロードンード		20	5	5	5	5	窄身的剑、兼备敏捷与攻击力	风大陆 贤者之墓场
バスタードンード	3连斩	30	5	5	5	5	攻击力高、攻击范围亦很广	风大陆 贤者之墓场
フレアセイバー		50	15	5	5	5	栖宿有炎之力的剑	水大陆 钟乳洞
ヴアルハラ	强风斩	50	5	15	5	5	栖宿有水之力的剑	火大陆 溶岩洞崖东部
アークプレイザー	旋吹斩	50	5	5	15	5	栖宿有雷之力的剑	地大陆 地之精灵遗迹
エアルフォース		90	7	7	7	7	精灵同盟军最强之剑	风大陆 风之精灵遗迹
ゼランフォース		95	8	8	8	8	旧魔导帝国军最强之剑	帝国要塞大楼上层
オンマル鬼丸		250	15	15	15	15	幻之名刀、一切成迷、得手困难	?

斧头

名称	可得必杀技	攻击力	炎	冰	雷	魔	特色	取得地点
バトルアックス		40	5	5	5	5	敏捷度弱但攻击力强	风大陆 古董店
ティラノファング	翻腾斩	80	5	5	5	5	刀锋锐利、攻击力强	水大陆 神罚之迷宫
ガイアエッジ	旋风斩	120	5	5	5	5	栖宿有大地精灵力量、某些特定攻击会回复LP	地大陆 精灵之神殿
オメガプロウ	十字斩	180	5	5	5	15	栖有神圣力量、对邪恶的生命起强大杀伤力	水大陆 古代武具博物馆

铠甲

名称		防御力	炎	冰	雷	魔	特色	取得地点
バトルスーツ		18	0	0	0	0	构造十分之薄、防御力低	风大陆 贤者之墓场
プレートメイル		28	0	0	0	0	钢铁制的全身铠、防御力不俗	风大陆 断崖之迷宫
アクロスメイル		26	3	3	1	1	虽然防御力低、但拥有魔法抵抗力	水大陆
ブレートアーマー		64	0	0	0	0	合金制造、抗冲击力极强	火大陆 左村(火山爆发后)
ウィズダムクロス		52	1	1	1	1	有圣力栖宿的魔法铠、某些情况可将敌人攻击无效化	魔空要塞 舰内移动通道
メビウスアーマー		48	5	5	5	5	以魔法合金制造、魔法防御力在众多铠甲中最高	水大陆 古代武具博物馆
エアルガーダー		75	3	3	3	3	精灵同盟军最强之铠甲、防御能力最为平均	水大陆 水之精灵遗迹
ゼランガーダー		85	2	2	2	2	旧魔导帝国军最强之铠甲、对物理攻击防御力最强	地大陆 帝国要塞楼层

盾牌

名称	攻击增补力	防御增补力	炎	冰	雷	魔	特色	取得地点
スチモールツールド	0	2	0	0	0	0	小盾一个、没有特殊能力	风大陆 贤者之墓场
ネブチユーン	2	1	0	2	0	0	有小量抗冷能力、防御力低下	水大陆 冰结回廊
アイアンツールド	0	6	0	0	0	0	挡格敌人通常攻击时不会被撞退	水大陆 邪教教会所
マーキユリー	1	1	2	0	0	0	有小量抗火能力、防御力低下	火大陆 溶岩洞崖 东部
ジヤステクツヨン	2	3	1	1	1	1	魔法防御力不俗、配合ウィズダムクロス可发挥特殊能力	地大陆 精灵之神殿
メビウスツールド	0	2	2	2	2	2	以魔法合金制造、魔法防御力在众多盾牌中最高	水大陆 古代武具博物馆
エアルバリア	0	5	1	1	1	1	精灵同盟军最强之盾牌、对物理攻击防御力最强	火大陆 火之精灵遗迹
ゼランバリア	5	0	1	1	1	1	旧魔导帝国军最强之盾牌、装备后攻击力大幅提高	地大陆 帝国要塞楼层



全部魔法

战斗与移动共同魔法			
CURE HEAL	回复 LP 最大值 1/3 的 LP	40	一开始已经懂得
FINE HEAL	回复 LP 最大值 2/3 的 LP	70	神罚之迷宫的宝箱怪
MAXIMUM HEAL	完全回复 LP	100	火大陆右村村长(到过地之大陆后)
移动时用魔法			
AIRISM RETURN	马上回到村或迷宫的出口	90	得到艾亚尼姆后
EVIL STOP	15 秒内令画面中的敌人停止行动	120	火大陆关所(火山爆发后)
SCANNING	分别宝箱与宝箱怪	15	水大陆 古代武具博物馆
TRANSLATE	翻译古代文字	1	地之精灵之遗迹
GENOCIDE	一瞬间将画面中的敌人消灭	250	基鲁达尼亚村(帝国兵自爆时)
战斗时用魔法			
EXTRA POWER	20 秒内令里杰的攻击力增至 1.5 倍	30	右村道具店(火山爆发后)
EXTRA GUARD	20 秒内令里杰的防御力增至 1.5 倍	30	贤者之墓场
SLIENCE	10 秒内封锁敌人的魔法	80	溶岩洞崖 西部
DEFENSER	10 秒内令敌人的攻击失去杀伤力	100	古代武具博物馆
FLAME SHOT	以火球攻击敌人(中级威力)	15	基利亚神殿
HEAT STORM	以火柱攻击敌人(高级)	30	左村集会所的老伯
FROST ARROW	以冰柱攻击敌人(中级)	25	碧兹姆村道具店
BLIZZARD	以冰块降下攻击敌人(中级)	60	碧兹姆村领事馆(到过地之大陆后)
LIGHTNING	以雷电直射敌人(中级)	40	奇岩城 回转部屋
BLAST THUNDER	以广泛的雷电直射敌人(高级)	80	古代武具博物馆
GROUNDBOMB	引发巨大的爆炸	100	地之精灵这间　精灵王之间
DISRUPT BOMB	连续引发巨大的爆炸	180	帝国要塞大楼
ARC DESTROY	集束魔法力全面发射	300	帝国要塞



普通道具和秘之图书馆货币的兑换

名称	用途、效果	名称	用途、效果
干药草	回复 LP 最大值 1/3 的 LP	生命无素	以精灵的生命能量提炼的药物、LP 完全回复
鲜药草	回复 LP 最大值 2/3 的 LP	生命石	以精灵的生命能量提炼的药物、MP 完全回复
物级药草	完全回复 LP	云尼狄奥之果	是精灵兽基洛古最心爱的食物
低级回复药	以魔导石提炼的 MP 药、增加 170 点 MP	白结晶	光明力量的神秘结晶、随机回复 LP
高级回复药	以魔导石提炼的 MP 药、增加 180 点 MP	黑结晶	黑暗力量的神秘结晶、随机回复 MP
稀有回复药	以魔导石提炼的 MP 药、增加 400 点 MP		

铜板	50 元	4 枚 1 点	水之大陆道具店	3	黄之秘石	BLAST THUNDER (魔法)	打败魔导生命体后
银板	100 元	2 枚 1 点	火之大陆右村道具店(火山爆发前)	4	厚金属片	メビウスツールド (盾牌)	打败魔导生命体后
金板	200 元	1 枚 1 点	地之大陆道具店	5	坚固金属片	メビウスアーマー (铠甲)	攻破地之精灵遗迹
点数	观看的古董	复制到得的物品	观看时机	6	锐利金属片	アヴェジャー (短剑)	攻破地之精灵遗迹
1	赤之秘石	SCANNING (魔法)	攻破钟乳洞	7	古旧铁块	オメガプロウ (斧头)	攻破地之精灵遗迹
2	蓝之秘石	DEFENSER (魔法)	攻破钏乳洞	10	我与你的秘密	有关最强武器鬼丸的情报	攻破地之精灵遗迹

超级冒险活剧——GRANDIA 格兰蒂亚传说

SS	RPG	CD－ROM	使用记忆空间 48
	GAME ARTS	97 年 12 月 18 日发售	
	7800 日元		

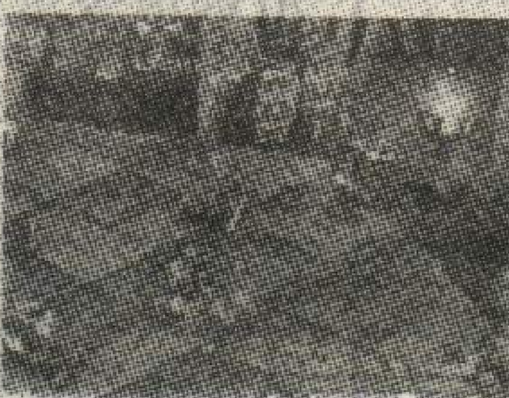
为成为世界第一的冒险者而努力吧！

终于玩到 GAME ARTS 精心制作的超大 RPG《格兰蒂亚传说》了，这么长的时间没有白等，其恢宏壮大的背景以及感人至深的情节确实可以称为次世代 RPG 中的佼佼者，其可媲美《最终幻想Ⅶ》的诺言没有空许。

该作的制作者在此游戏中倾注了极大的精力与热情，每个细节都处理得恰到好处，人物塑造更是丰满细腻，给人留下了难以磨灭的印象。回想当初的《最终幻想Ⅶ》除了萨菲罗斯的银发长刀以及女主角的过早死亡之外，现在早已记不得什么，而《格兰蒂亚传说》值得回忆的地方却太多太多！

本作爆机时间须在 50 小时以上，而本攻略则先对游戏的初期情节作一介绍，详细攻略请参看《电子游戏最新指南 2》。

冒险者的铁则 1 注意敌人的攻击



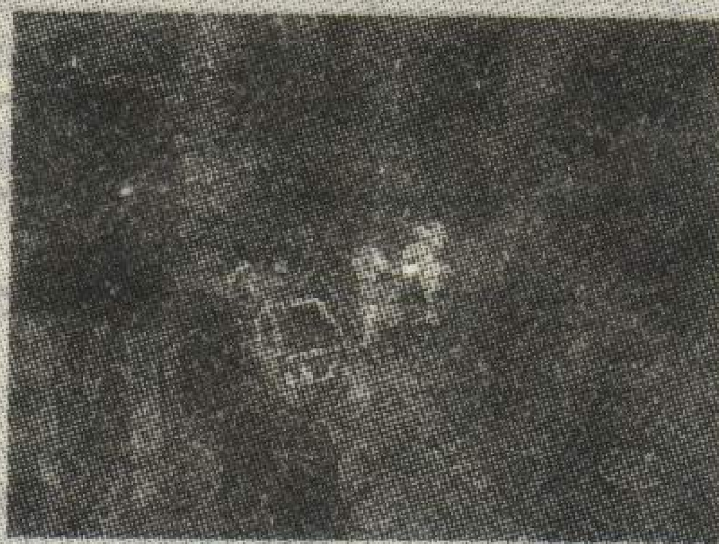
战斗时需要注意敌人的特殊攻击，我方同伴当遇到数量比较多的敌人时，应先使用必杀技或魔法来尽量削弱敌人的力量。而可令敌人麻痹或睡眠的技巧可以多加使用，这样便可放心令同伴锻练等级。

首先要熟悉每一招技巧的作用！



冒险者的铁则 2 不要持有过多道具

在迷宫中经常可以找到许多贵重道具的，但因为本作中每位人物只能持有有限的道具，所以有时便不得不出现“舍弃”的情况。建议大家每到一个村落，便将一时用 不着的道具储存起来，以免浪费。



▲在宝箱中发现了什么呢？

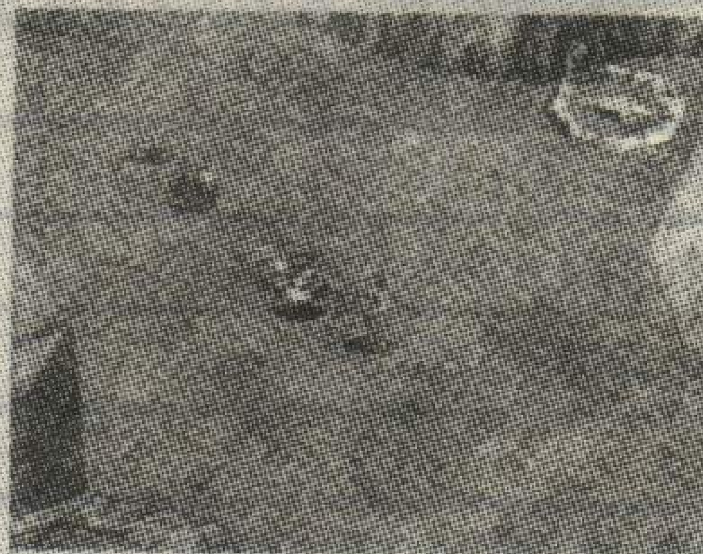
冒险者的铁则 3 注意旋转视点

无论是在迷宫中还是在城市内，都可利用旋转视点来观察周围环境，这样经常可发现许多平时忽略的东西。比如有些贵重道具便茂在角落中，而且说不定还会有敌人在暗处躲藏。



冒险者的铁则 4 对敌时要选择有利地位

在地图上行走的时候，除主角杰斯汀（ジャスティン）以外的其他同伴经常会遭到敌人的追击及偷袭，这样队伍便会在不利的状况下展开战斗。所以如果发现避开敌人比较困难的场合，就要勇于主动向敌人攻击，而最好能从敌人背后与其接触，这样便会造成先制攻击。



◀如果一味逃跑，敌人经常会从后方快速追来，从而形成「不意打」的结果，这样我方在战斗中会十分不利。



▲先制攻击对我方同伴来说是非常重要的。

向世界の果进发

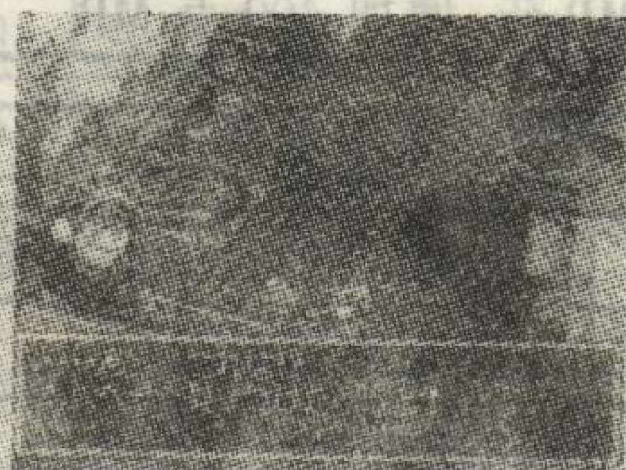
在这里我们会详细介绍从游戏开始一直到“世界の果”的全部流程，读者在阅读的时候可参照上方的详细介绍及附录中的迷宫地图，这样攻略起来会倍加轻松。

与ガンツ决斗

首先可在村中四处寻找道具，如下水道等处都可找到有用的装备。等整备齐全便可去与ガンツ对话。

找到钥匙

在酒场附近会遇到一个小孩，帮他找到钥匙（在水边），然后便可去其家从宝箱中取得木剑。



▲原来是宝箱的钥匙丢了，不要着急，让我们大家一起来找找看！

博物馆

前去バール的纪念博物馆，与馆长对话后取得精灵石和介绍信。

マルナ街道

终于来到了新的地方，可在这里购买武器和防具，装备好后便可离开这里。



以世界の果为目标，出发吧！

在以下的攻略中，我们不仅将介绍各迷宫的地图，同时还会介绍对BOSS战的方法，可以说会令玩者的攻略时间减到最少！因本游戏在迷宫中只能于特定地点观看局部地图，所以在参看本攻略所附的地图时一定要仔细对照，尤其不要忘记去取各处的宝箱及散落在地上的道具。

サルト遗迹

所要时间 00:20

真正的冒险开始了!!

这是主角所经历的第一个迷宫，敌人不强，迷宫也不算复杂，基本上是让大家熟悉系统的设计。注意要取地上的道具，以使战斗有所保障。



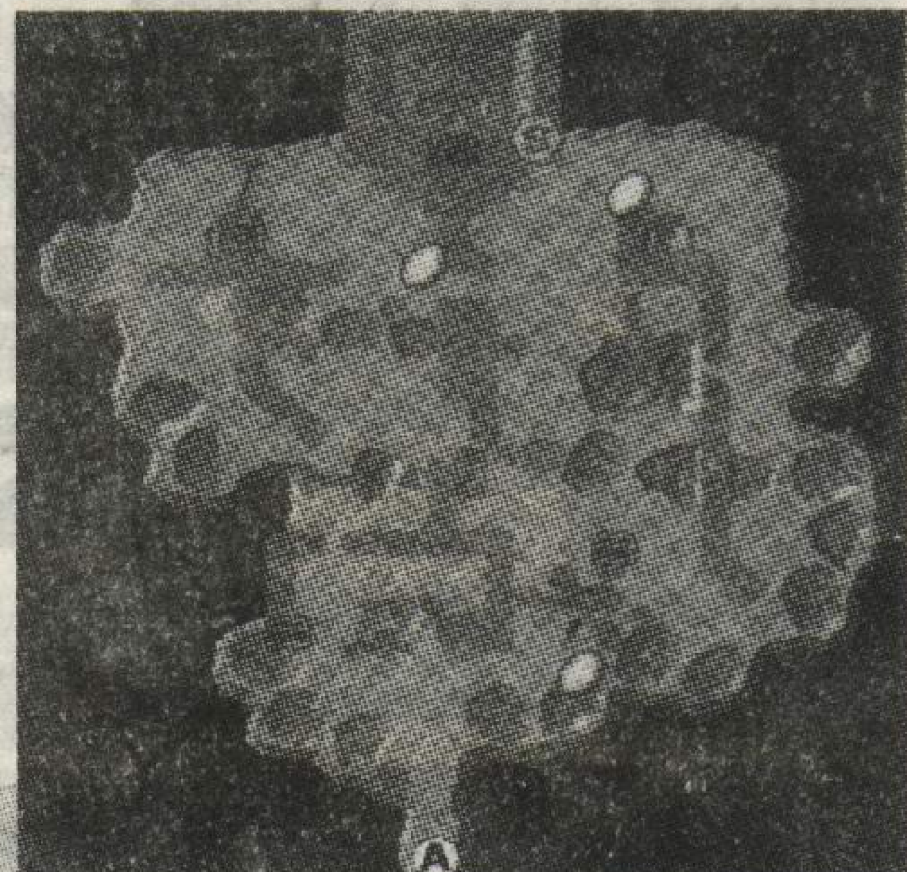
登场的去消灭敌人吧！



▲发现有黄色带"！"标记的时候，踩上去便可发现新道路。



サルト遗迹地下1层



サルト遗迹地下2层

BOSS ロツクバード

这里可用特殊攻击对付该BOSS，主角的"V字斩"和丝(スー)的"肉球踢"已足以应付。



▲在对BOSS战之前要注于ST的盛余量。

观察点的利用

在迷宫之中，如果因道路复杂或过多的旋转视点而迷失了方向的话，可以去蓝色的观察点俯视一下局部的地形，这也算是体贴玩者的一种设计吧！

レツク矿山

所要时间 00:30

一定要小心前进！

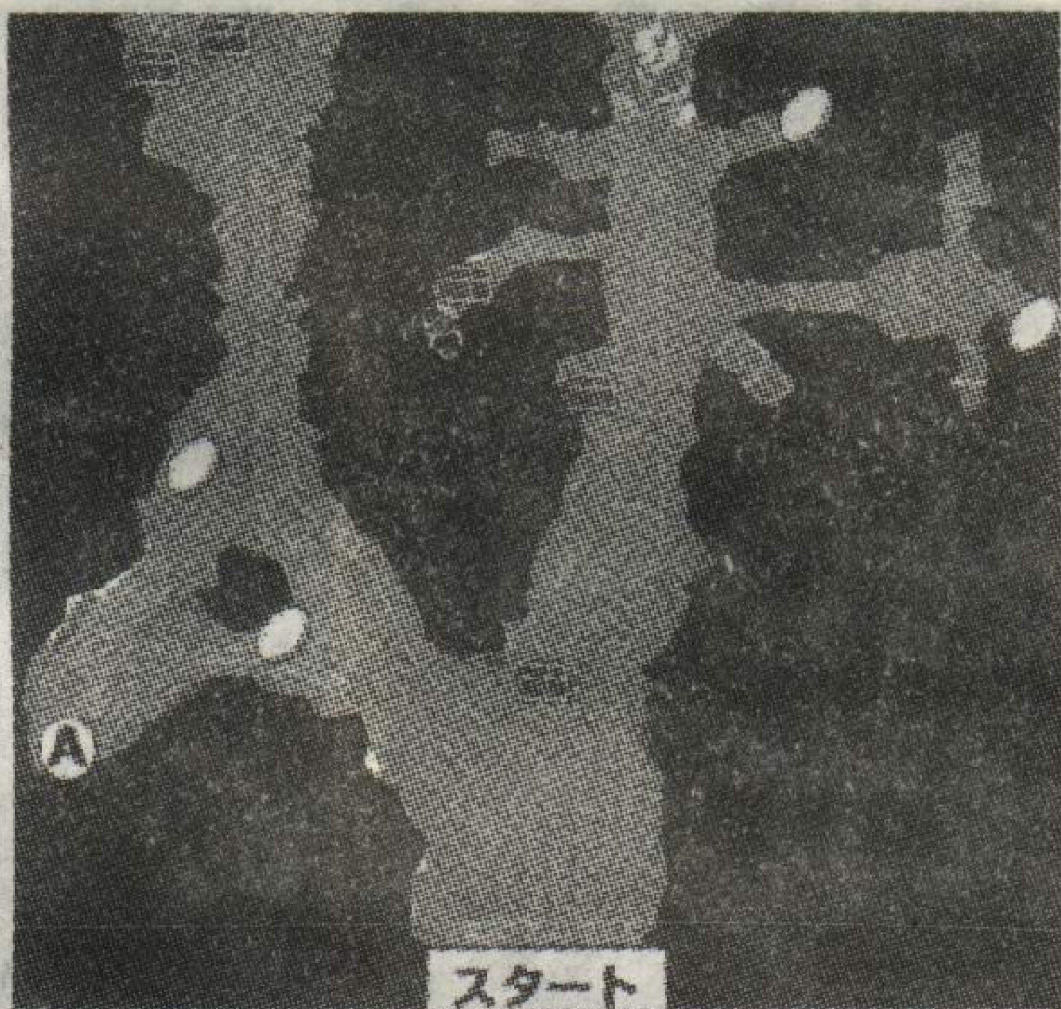
与サルト遗迹一样，这里也没有什么强敌出现，只需要注意HP的数量，小心前进便可以了。在地上拾到的恢复道具可以使用。

而在前往挑战BOSS时，不要忘记利用记录点来回复体力及SAVE进度。

BOSS オークキング

先将两个オーク打倒，然后再集中攻击オークキング。

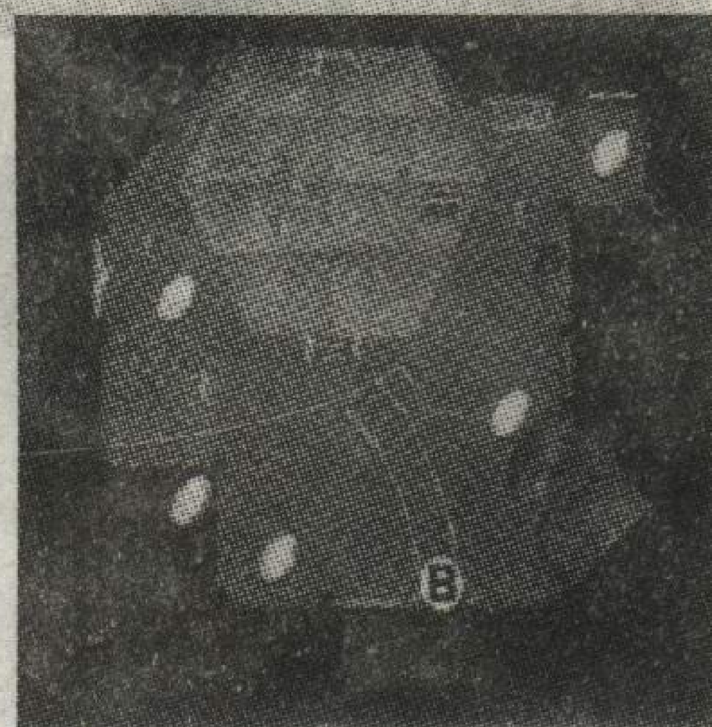




レツク矿山1层



レツク矿山2层



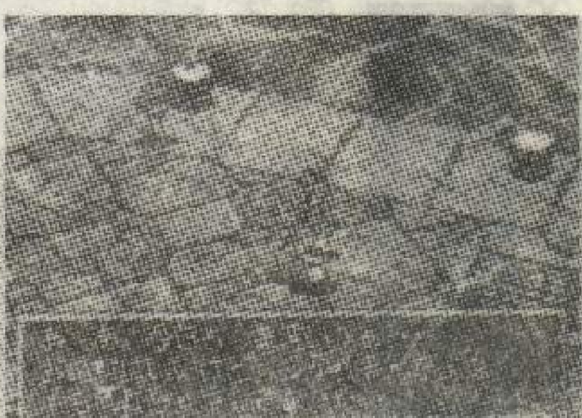
レツク矿山2层最深部

サルト遗迹

给门口的士兵看介绍信后便可进入其中，完成了迷宫中的冒险可回パームの街休息。

酒场

与酒场的女子对话，然后去港口找到店员并得到钥匙，这样便可回酒场打探情报。



▲终于找到了酒场的店员，与他对话后他便会将钥匙交给主角。

驿

杰斯汀为找有通行证的ジン而前往他在矿山的家，乘机关车可到达该处。

レツク矿山

在小屋内杰斯汀没有找到ジン，但正要离开时他却恰好回来，他要求主角先证明自己的实力然后才能得到通行证。

パームの港

杰斯汀回家见过母亲，第二天清晨便前往港口出发，开船之前，他从通行证中找到母亲的亲笔信，信中告诉他可求助于冒险家协会。

渡航船

整理好装备后便可四处查看，没想到忽然见到了丝的宠物普依(プーイ)。

幽灵船

所要时间 01:00

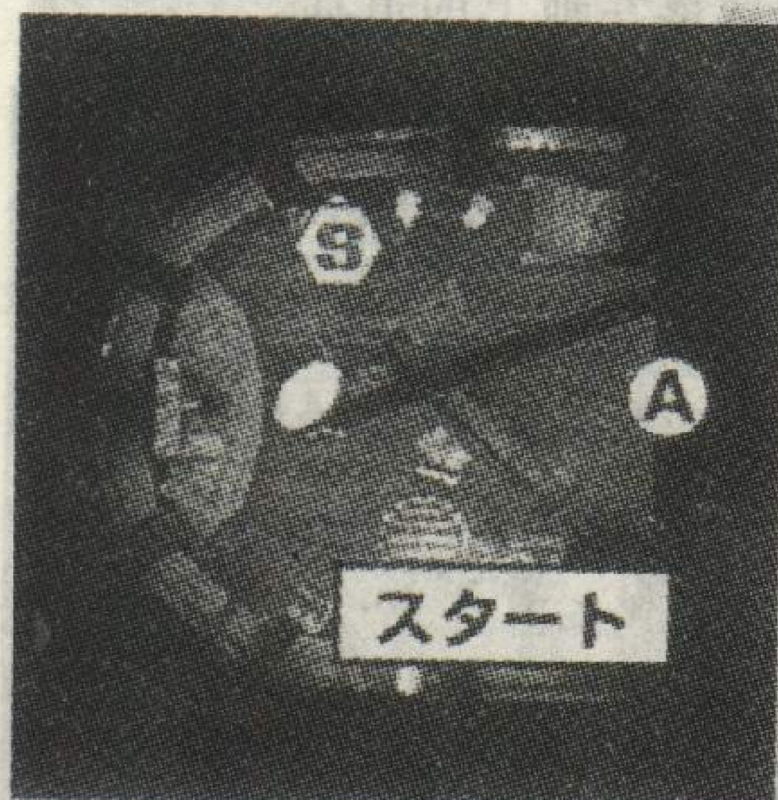
注意死角中的敌人！



◀船上是有出售武器与防具地方的，在前往幽灵船之前不要忘记整理好装备呀！

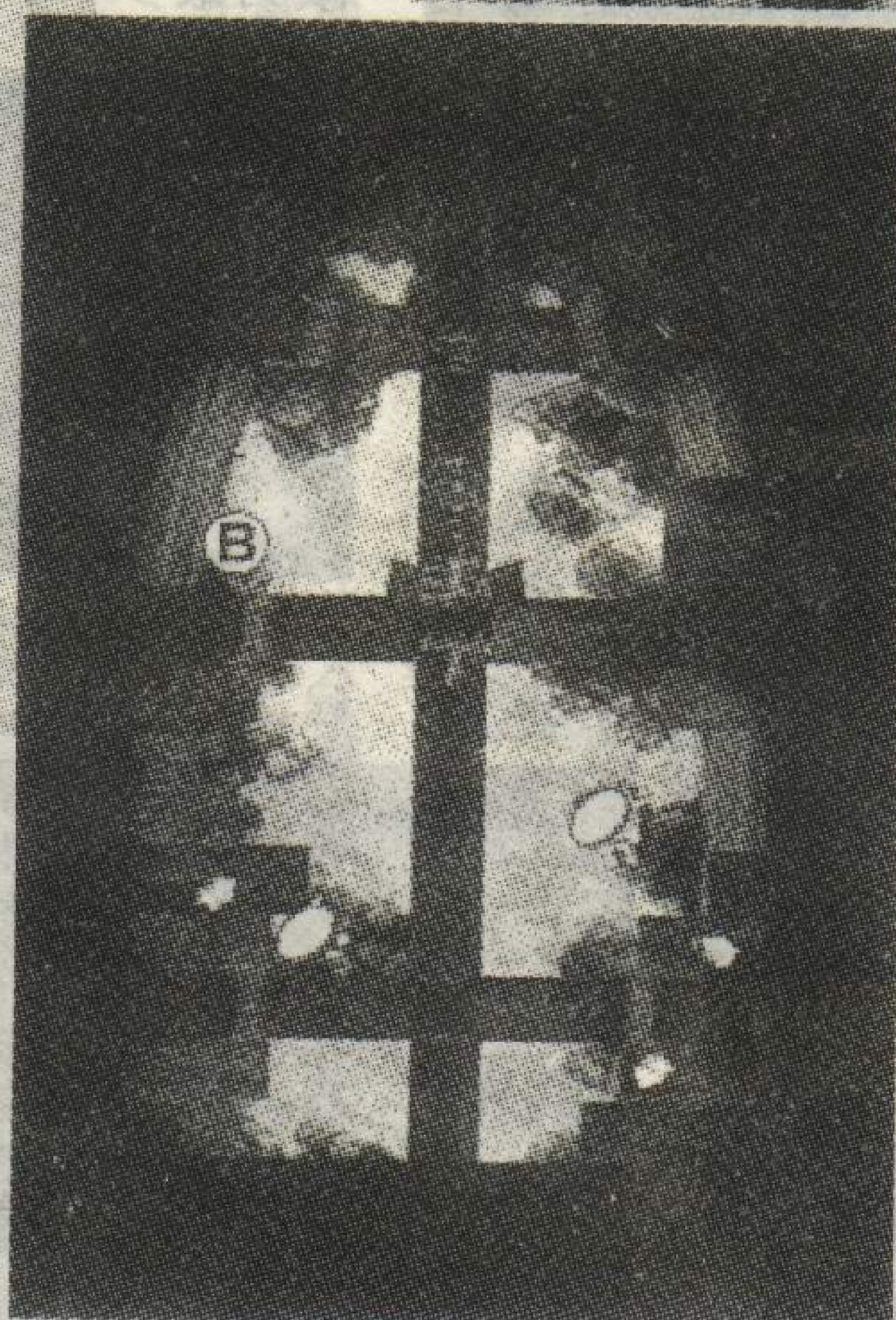


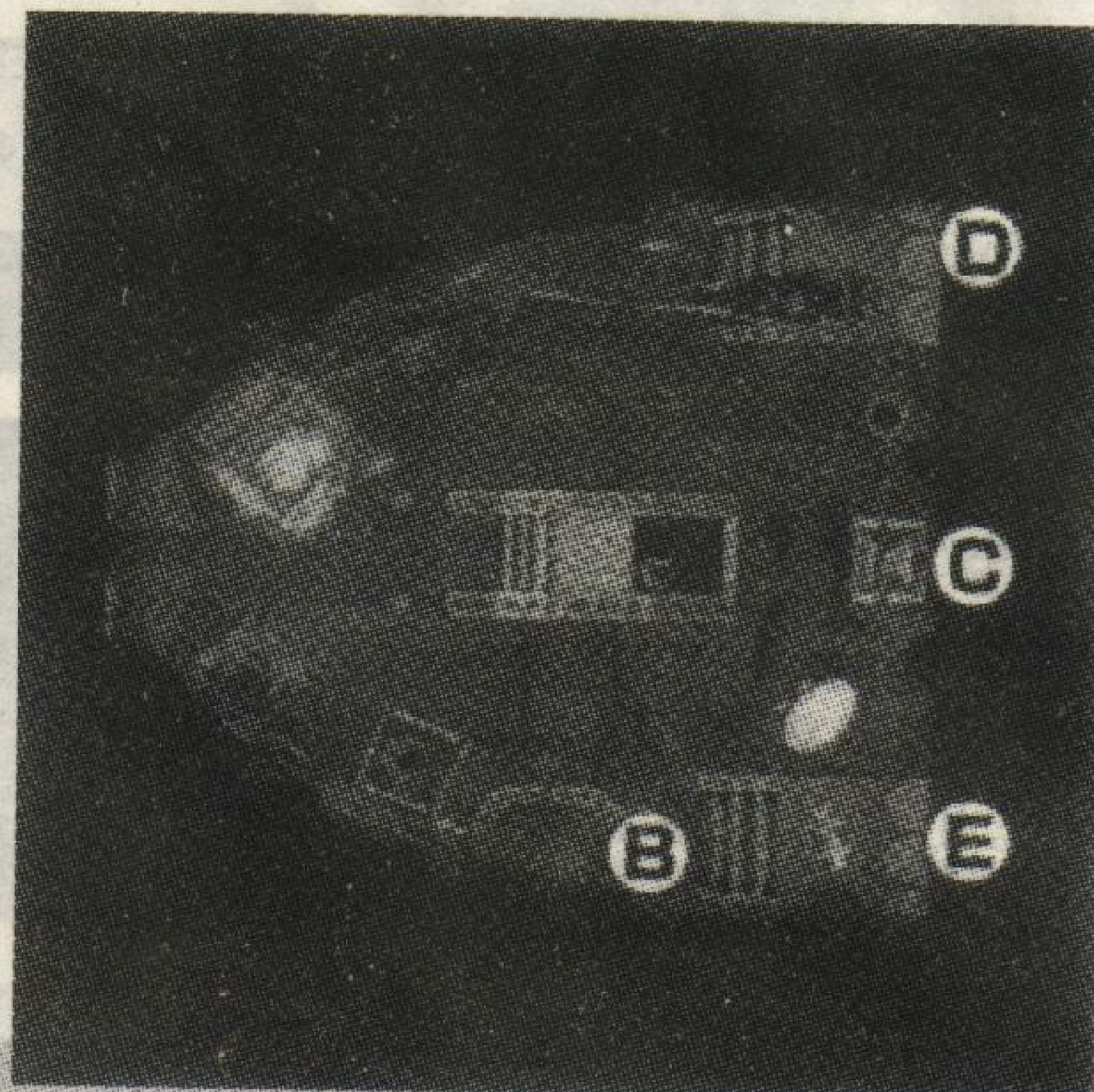
◀幽灵船上的敌人比过去强的多。



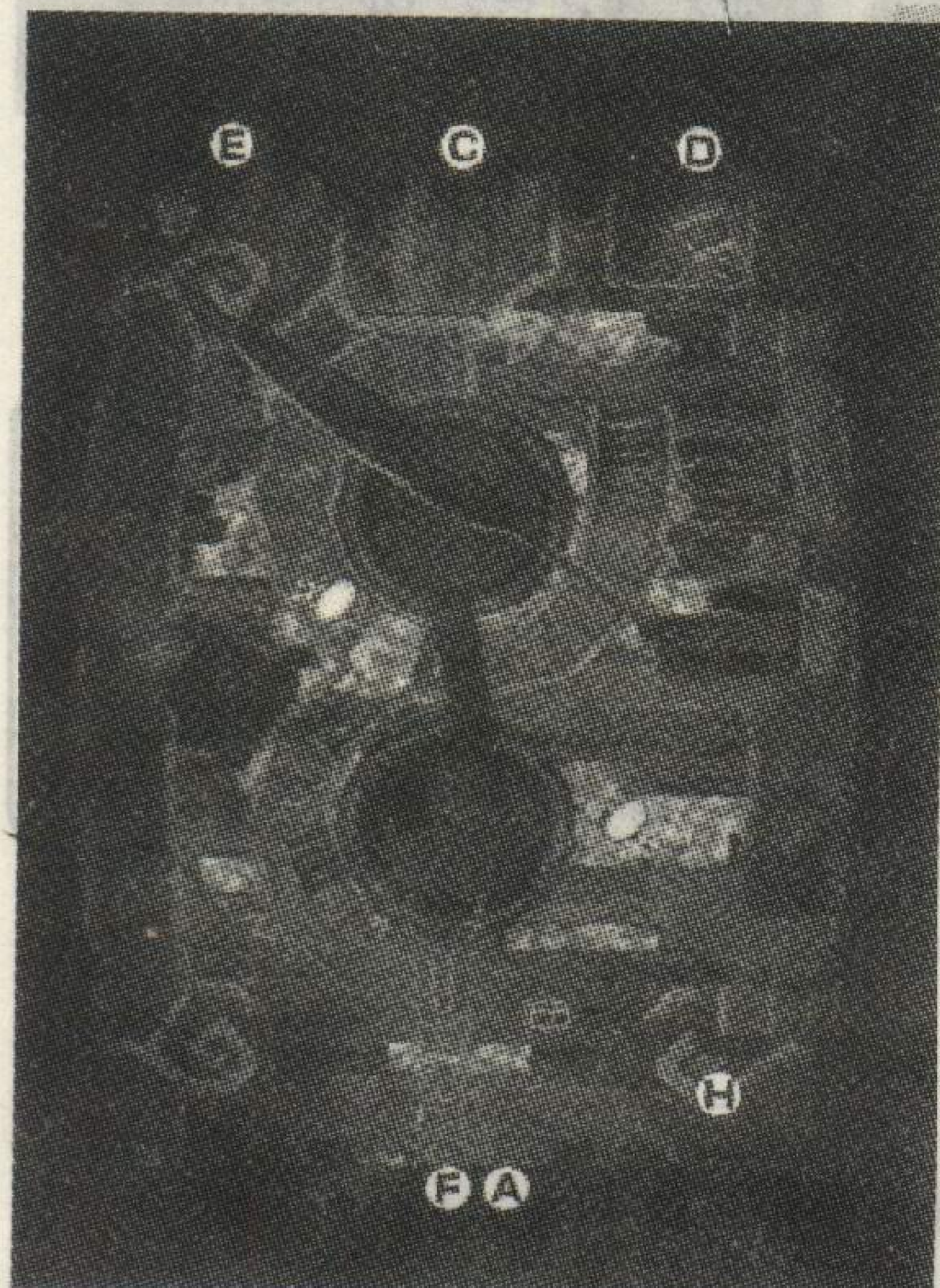
幽灵船食料库

幽灵船食料库





幽灵船宝物部屋



幽灵船船舱

BOSS イカキング

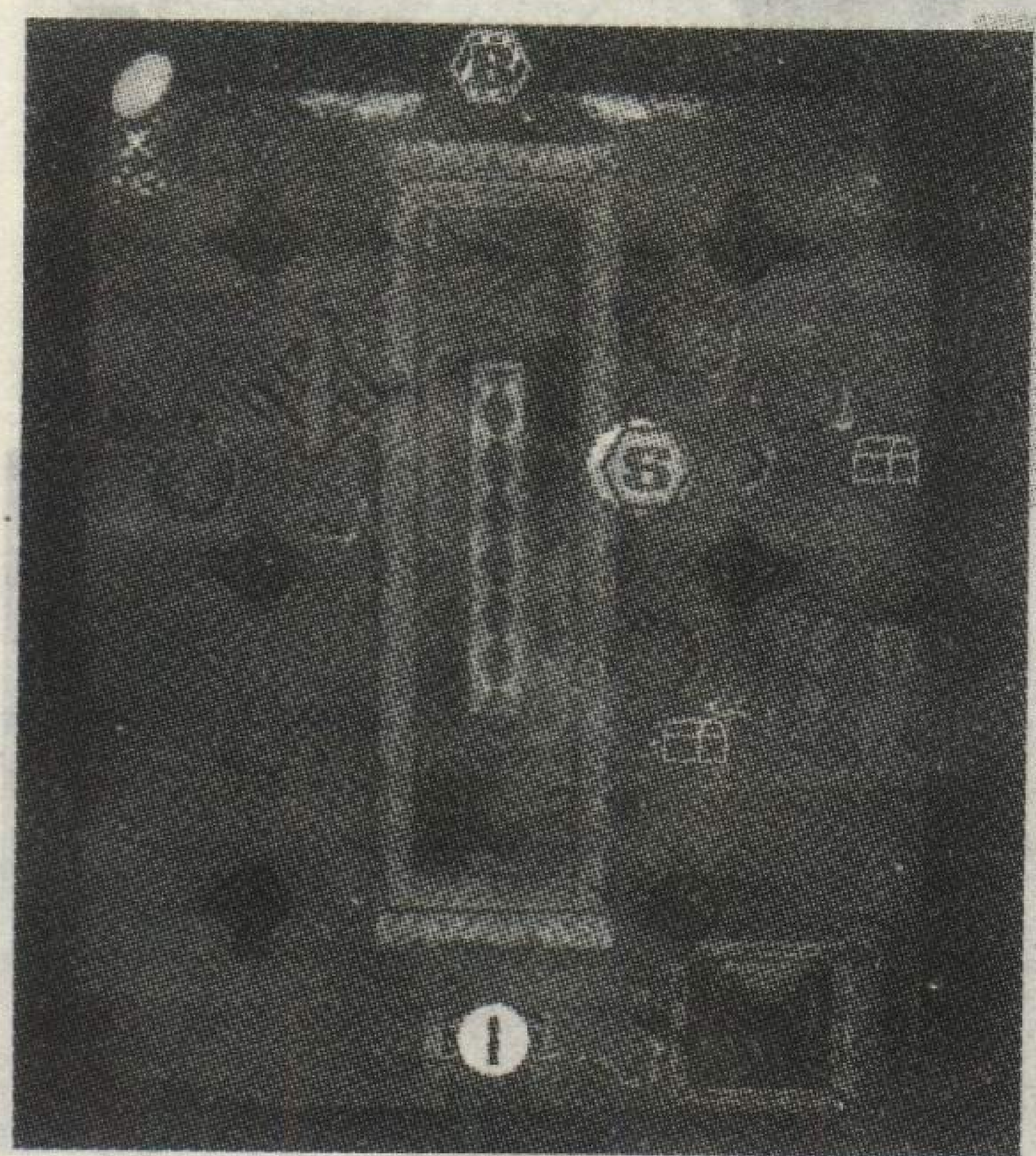
イカキング可将我方同伴吸近攻击，应先消灭可使用回复魔法的右触手，即按照右触手、左触手、本体的顺序来攻击，考验一下自己的实力吧。



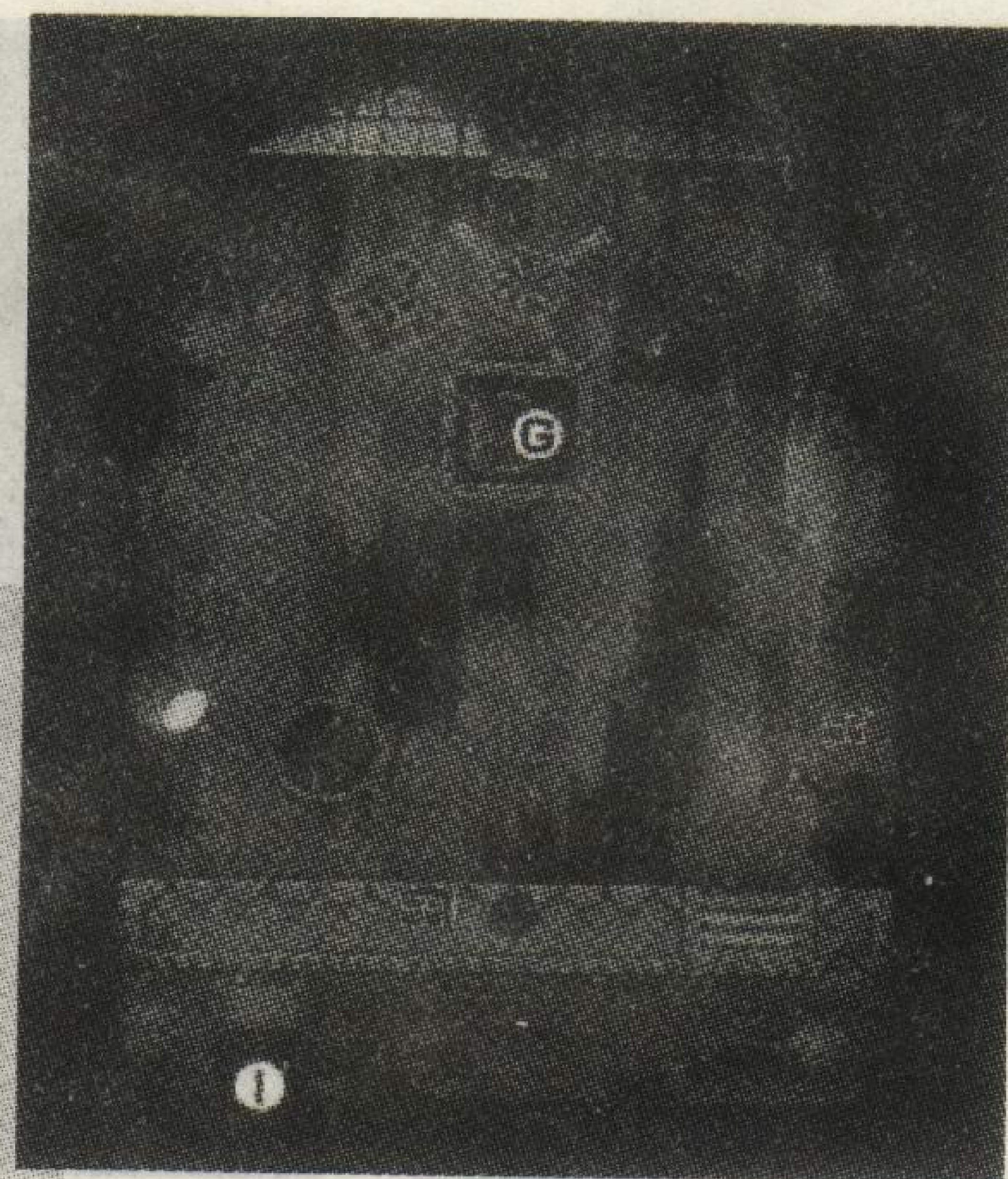
小心其全体攻击！

幽灵船内的结构十分复杂，有许多死角，而经常有敌人从那里冲出袭击，所以行动的时候要利用L、R键来查看四周的环境，避免"不意打"的发生。

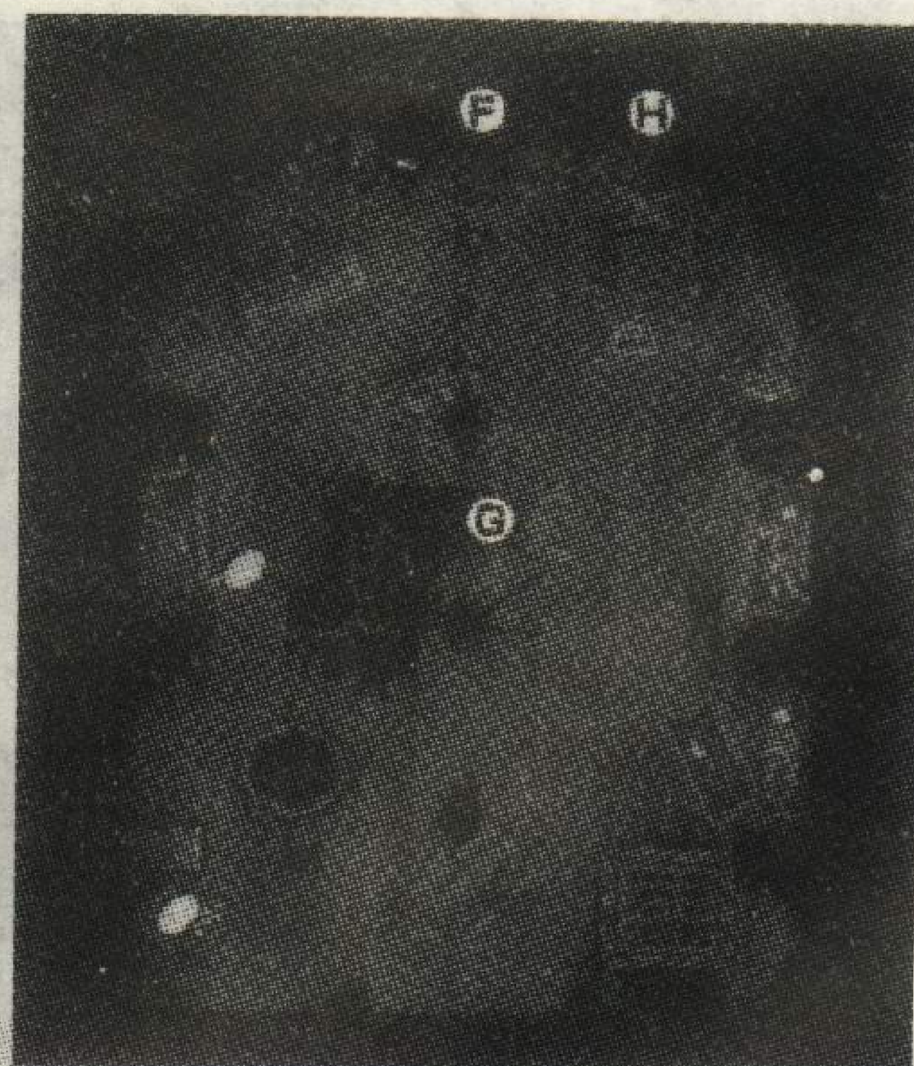
船内有一些空洞可以跳下，而绳索则可用于攀援，这些在以后的迷宫中也会遇到，要多加注意。



幽灵船广间



幽灵船中甲板



幽灵船下甲板

找到丝

来到甲板上，终于找到了藏在桶中的丝，向船长求情而担任临时水手。

擦甲板

杰斯汀和丝回到船员室休息，第二天醒来与门口的水手交谈后得到船室的钥匙，接着便可去甲板找中央的水手接受擦甲板的工作，此工作最少要作两次，回船舱时便会从船员那里得到明天将会有一位赫赫有名的冒险家登船，他是谁呢？



▲可通过擦地板来钱赚取金钱，注意SPEED槽和POWER槽的配合。

菲娜登场

第二天醒来，杰斯汀在甲板上见到了那位冒险者，原来她竟是一位女性，名叫菲娜（フィーナ）。

幽灵船登场

又过了一天，正当杰斯汀与菲娜谈话时，风向突变。回船长室与船长及菲娜对话，船员前来报告说出现了幽灵船。菲娜决定到幽灵船上察看，杰斯汀则自告奋勇的陪她一同前往。

メリル山道

所要时间 00:16

昆虫系敌人袭来!

要前往菲娜的家，必须经过メリル山道。此处道路并不复杂，但需要注意新登场的昆虫系敌人，它们大多会使用毒属性的攻击，所以如果身上没有解毒药的话，战斗便会略显困难。



尽早习得魔法

在本作中，魔法是可以在武器店中购买的，但金钱在这里并不起作用，而是需要一种在迷宫中找到的宝石(マナエッグ)来交换，一块宝石可换得一种魔法，而魔法也是有等级的，随着级别的提升，将可不断获得更强力的魔法，同时不同系统的魔法相组合也可产生新魔法，再有魔法与武器等级相配合，也可悟得各种必杀技。

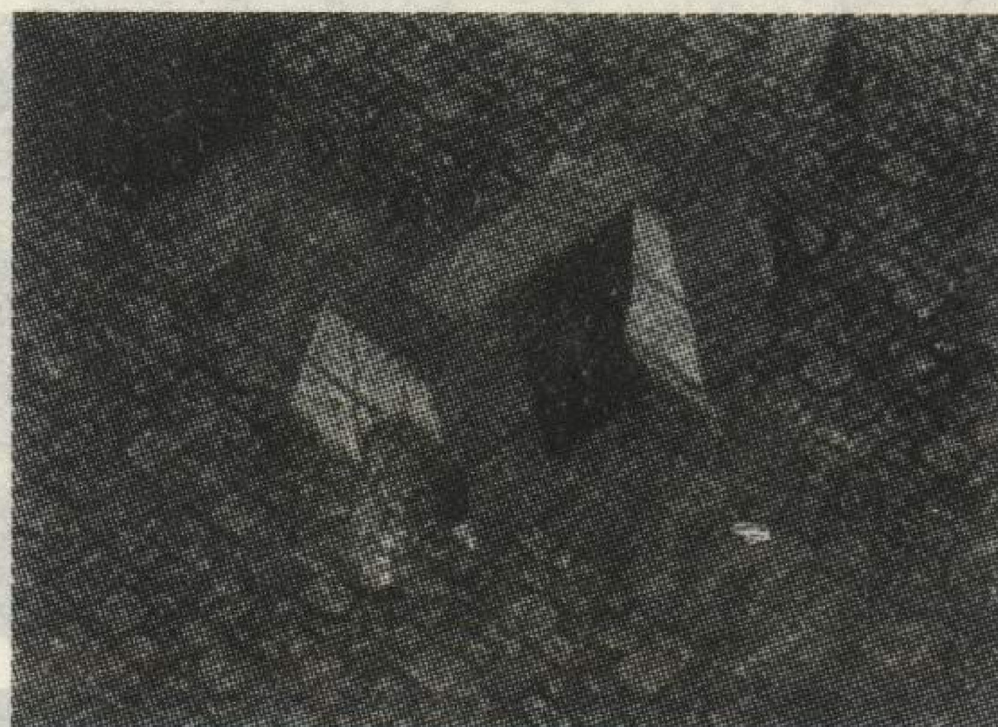
游戏从始至终出售的魔法便只有地、水、火、风四种，不修练魔法是很难应付游戏后期战斗的，比如复活及全体加血魔法都是不可缺少的。

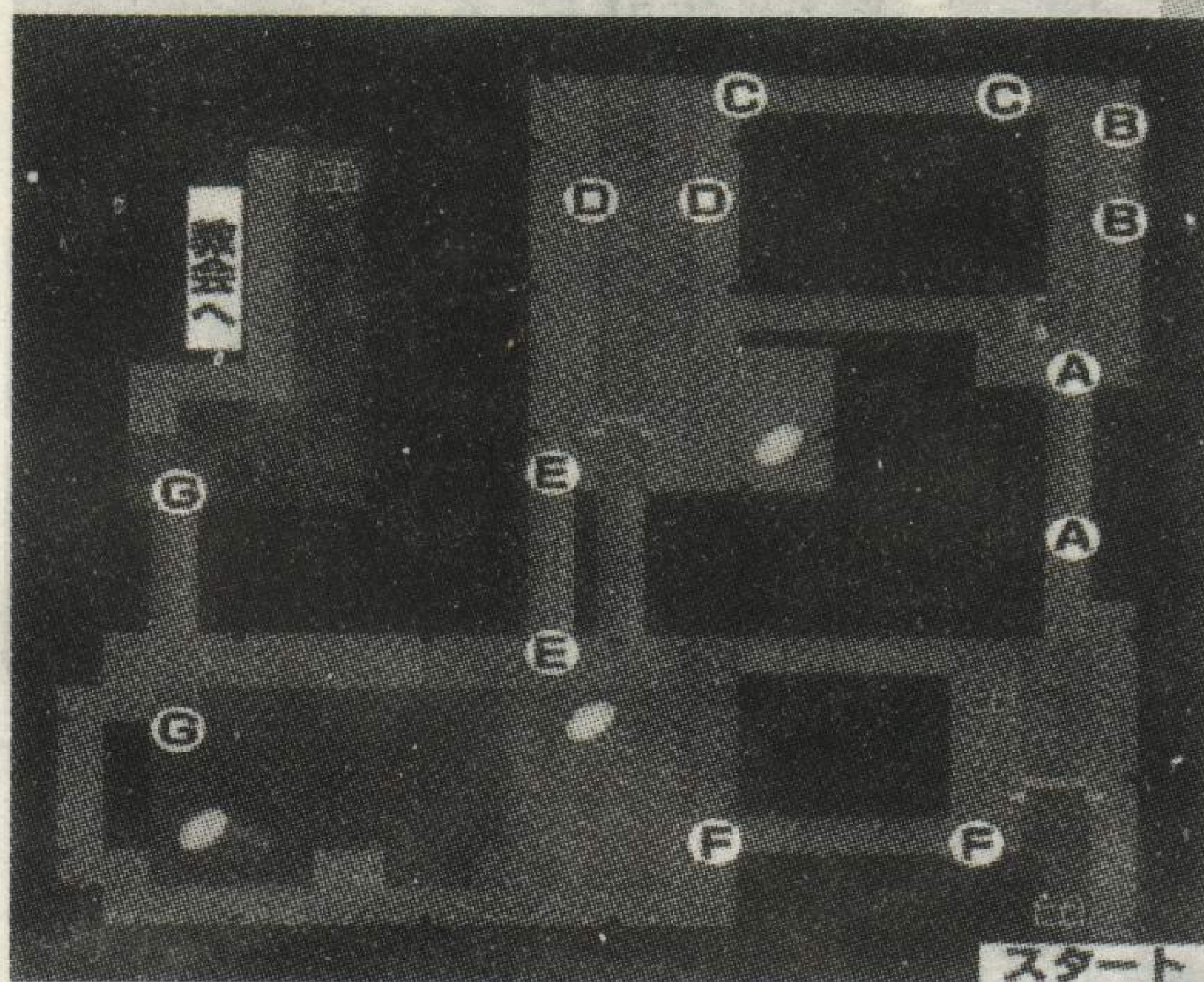
ニューパーム地下通路

所要时间 00:10

注意调整水门的开关!

如想进入教会内部，便要从教会后面的物置小屋来到ニューパーム地下通路中。有几处道路被水淹没，此时需要开动水门的机关，有时还需两处机关相互配合才行。





ニューパーム地下通路

ラングル山脉

所要时间 00:20

从西到东进入ドム遗迹

去ドム遗迹，要先翻过ラングル山脉。该山脉分为从西到东两个部分，冒险是从西部开始的，在山道上会不断出现昆虫系及鸟系的敌人，此时正好用它们来提升一下等级。

注意，西侧和东侧都有マナエッグ，不要错过。



山脉西侧



山脉东侧

メリル山道

在ニューパーム与菲娜分别后，为了能与她再次相会，杰斯汀决定穿过メリル山道去菲娜的家。

菲娜的家

众人来到菲娜自制的小屋，正巧菲娜从外面回来，于是大家便一起共进晚餐。

菲娜被抓走

假称是菲娜恋人的冒险家协会会长(那个流鼻涕的家伙)突然出现。他派手下保镖チャン打倒杰斯汀，将菲娜强行带走。

救助菲娜

在村中听说菲娜和冒险家协会会长在教会内，于是杰斯汀便决定从地下通路进入教会。最后终于能及时赶到，并将那位チャン先生打倒，救出了菲娜。出门时，村民误以为他们是新婚夫妇，从而欢天喜地的为他们祝福，两人当时都感到非常尴尬。

菲娜的家

菲娜接受了杰斯汀的建议，终于决定摆脱冒险家协会，与杰斯汀一起冒险。

ラングル山脉

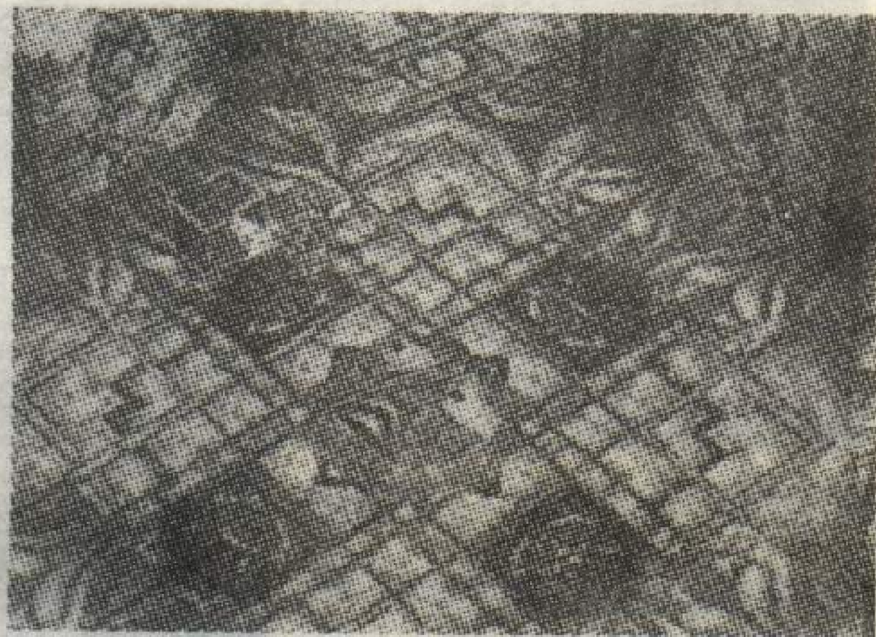
为了前往ドム遗迹，大家向ラングル山脉进发，新的考验开始了。

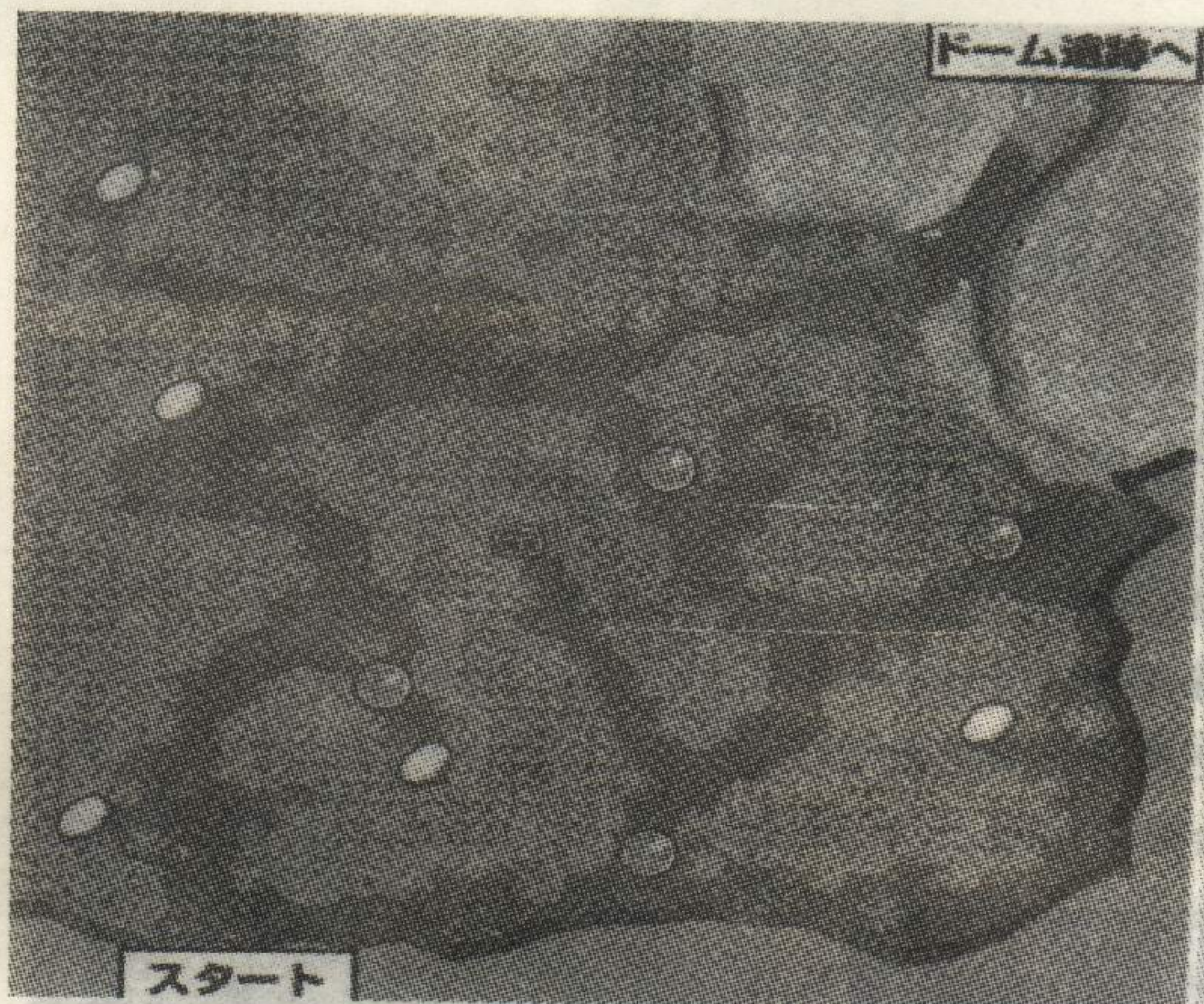
ドム遗迹

所要时间 00:40

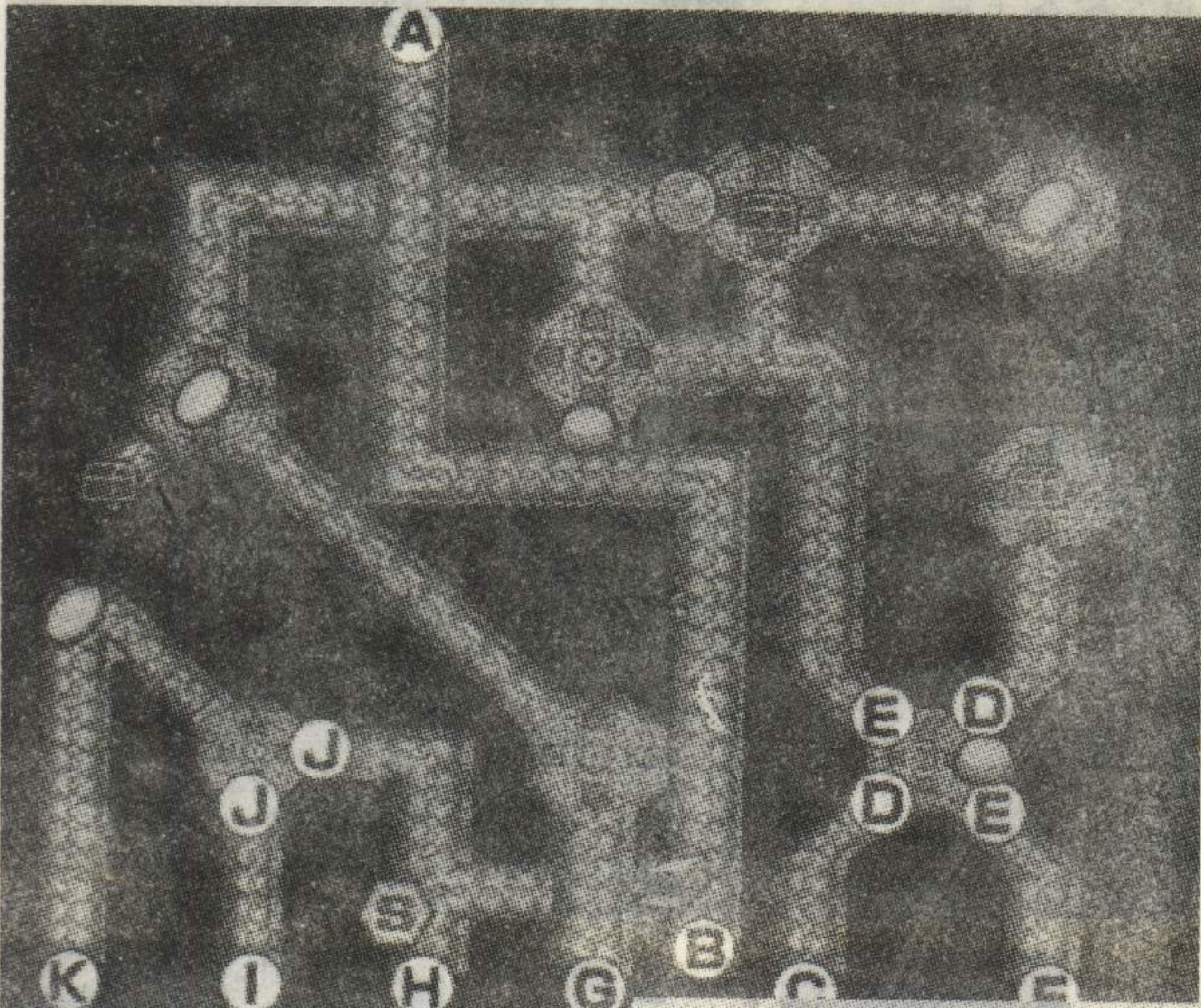
机关重重的迷宫！

ドム遗迹内的道路极为复杂，其中央有一条狭谷将遗迹分为了两段。绳索以及升降机等都要充分利用，此外还要应付不断袭来的敌人，实在是非常头痛的一次经历。





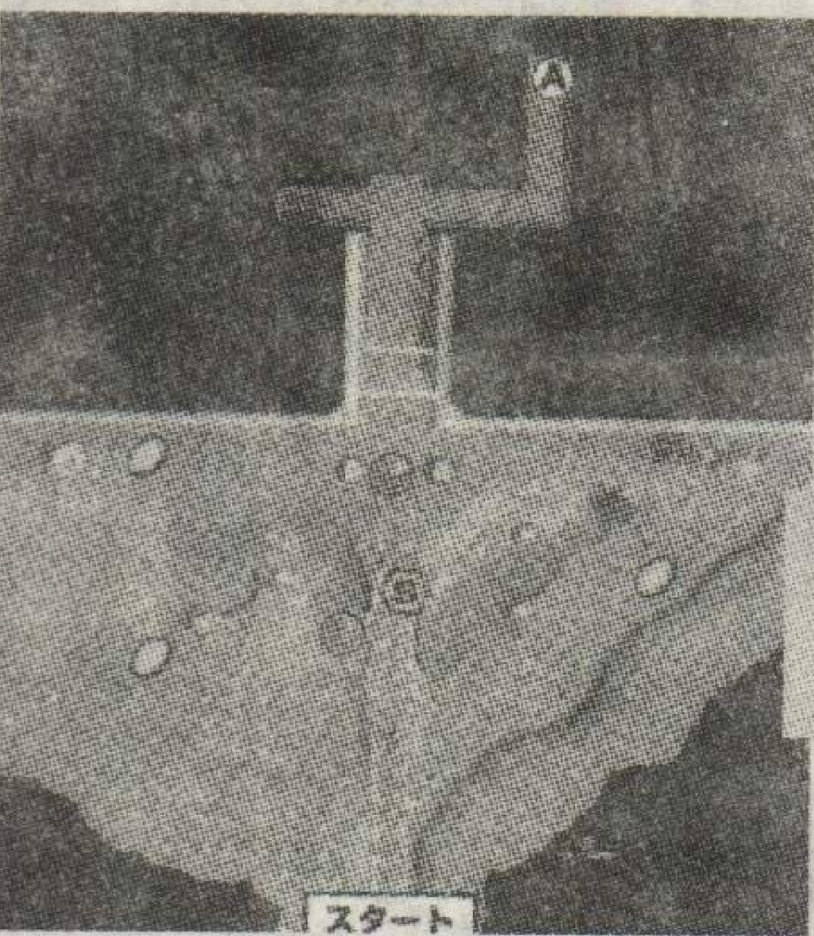
ドム遗迹外部



BOSS DANGER

正如他的名字，这里的BOSS非常的危险，所以不要过多耽误时间，集中全力向它攻击吧！虽然它分为身体和甲壳两个部分，但却作同一HP计，不必刻意使用集体攻击。





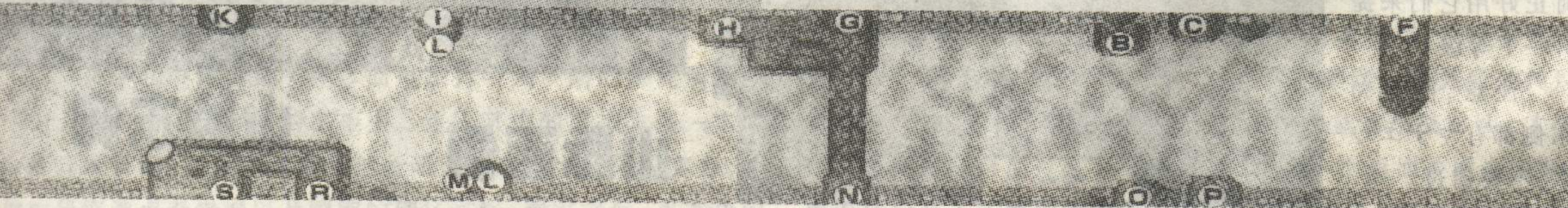
ドム遗迹1

ドム遗迹2

ドム遗迹前庭

ドム遗迹崖

S R M N O P
Q Q
S
ドーム遺跡・幻影の間へ



ドム遗迹

这是杰斯汀等人迈向アレント的第一步，ドム遗迹构造虽复杂，但却是以后冒险的基础所在。

与BOSS对战

在深处的部屋与BOSS战斗，取胜后可以得到サェルアーマー，接着便可前往幻影の间。

得到启示

在幻影の间中，杰斯汀调查中央的石块，曾见过的神秘人物再次出现，并向杰斯汀讲述的光翼人与精灵石的传说，并让杰斯汀确定一下是否真有「世界の晨」的存在。



谜之少年的家

正当三人离开ドム遗迹的时候，杰斯汀在树林中发现一个晕倒的小孩，大家发现他竟是一名亚人类，于是便决定为其治疗。这时，ガーライル军也正在寻找这名亚人少年，他们的目的究竟是什么呢？

菲娜的家

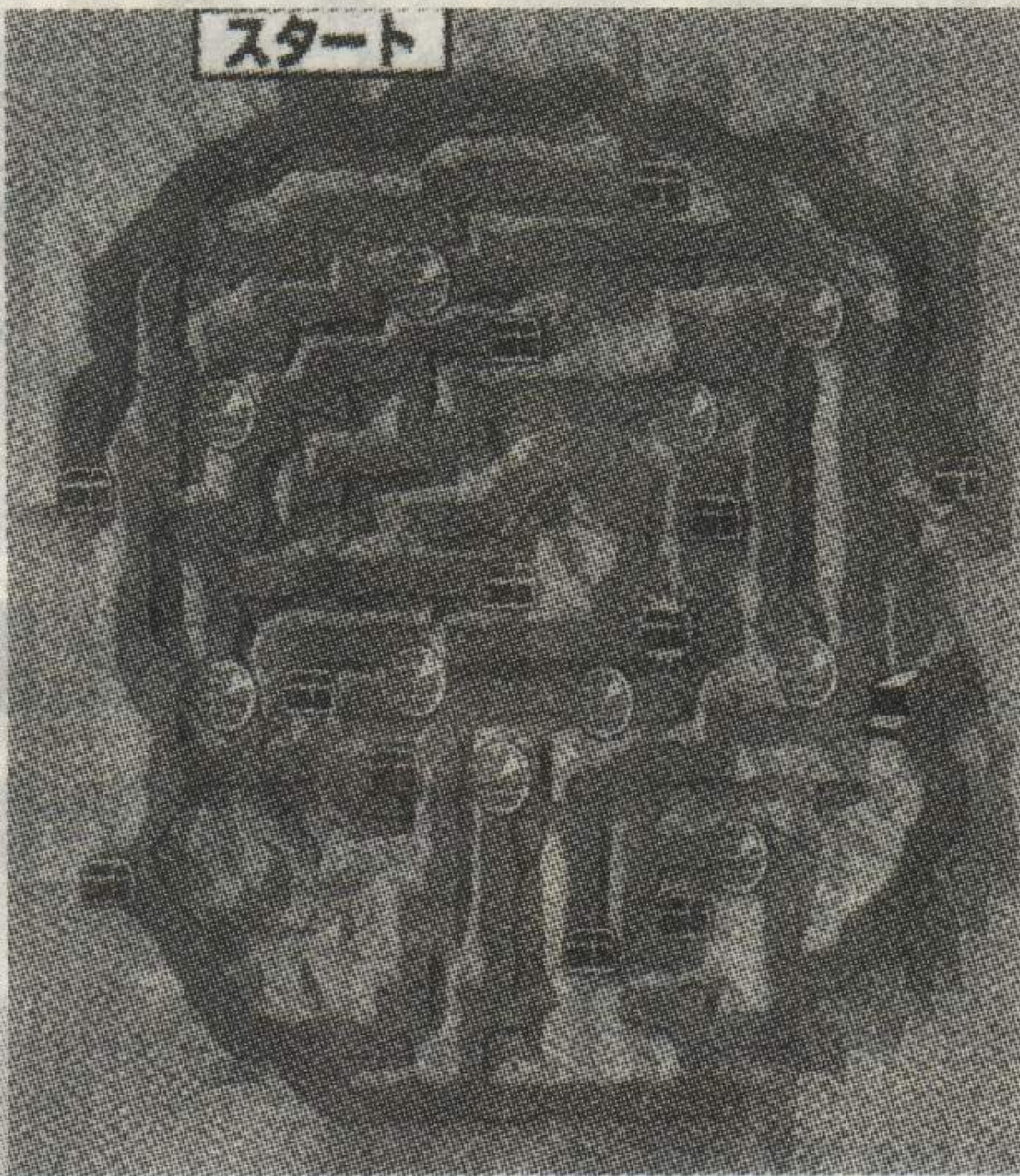
为了给这位亚人少年治伤，众人将其带回了菲娜的家，但因其伤势严重，必须要找到サルファ草配药才行。

药草の山

所要时间 00:25

搜寻红色サルフア草

这又是一个道路错综复杂的迷宫，幸好只有一层，在前进的时候要仔细观察周围的环境，以免走冤枉路。在敌人方面则多为昆虫系，虽不是很强，但也不能掉以轻心。最终的目标是找到两颗红色的サルフア草。

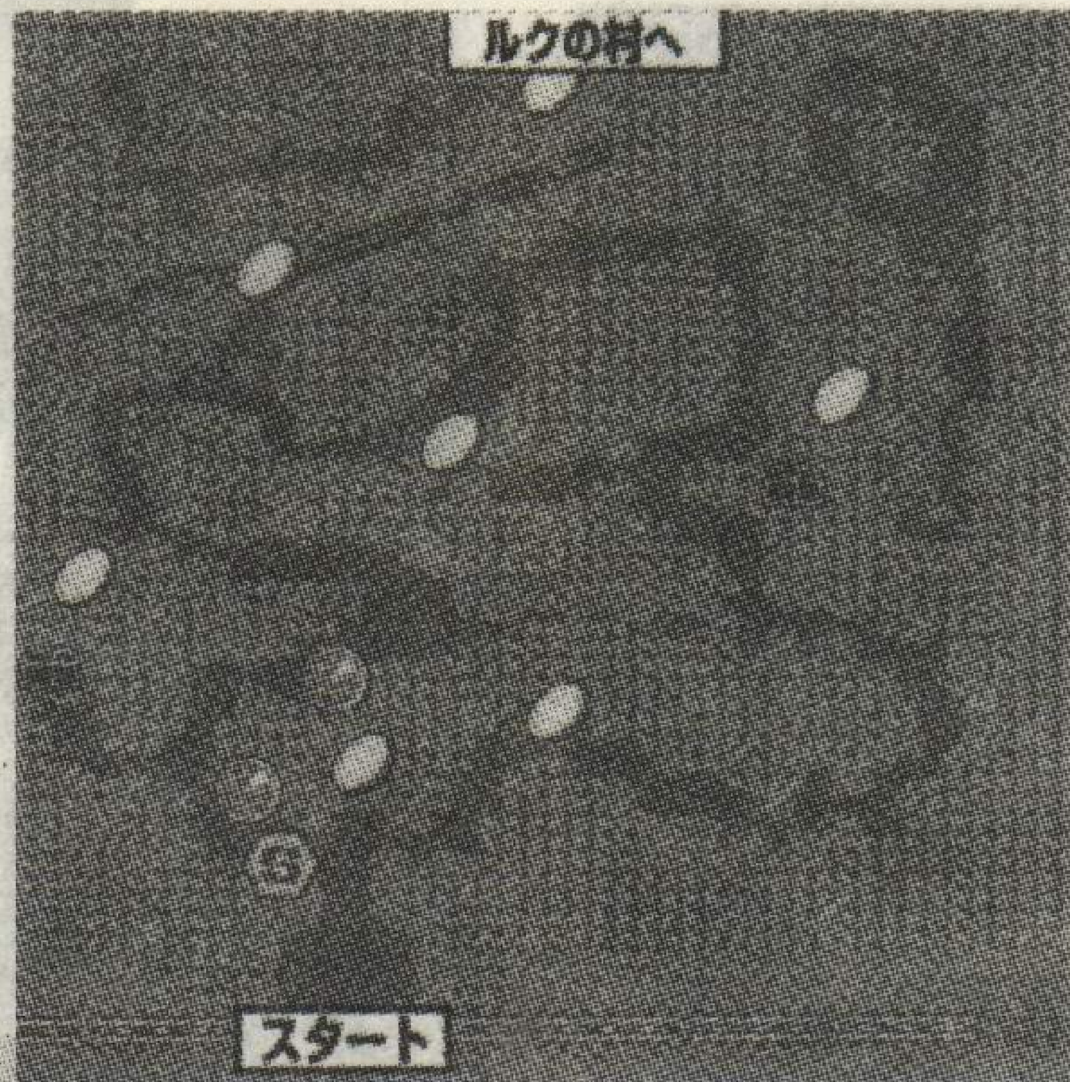


药草的山

雾の树海・西侧

所要时间 00:10

陷入树的海洋



雾的树海・西侧

四处都是树木，因此要想认清道路可不是一件容易的事情。而这里的敌人属于木系，普通物理攻击对其效果不大，只有火魔法非常有效。但是，因此时拥有火魔法的同伴 MP 有限，所以不必与敌人过多缠斗，能够绕过最好，而战斗后别忘了恢复。

光神山山顶

所要时间 00:15

目的是得到酒ツボ

攻略这个迷宫的目的是为了得到酒ツボ。

比起前面的迷宫来说，光神山可以说结构是非常简单的，基本上没有什么叉路，而敌人也并不很强。需要注意的是那些毒蛇，它们的攻击带有毒属性，所以角色身上最好能带有一些疗毒的药草。新出现的甲虫除防御力较高外并不可怕，而迷宫中还可找到对不定形敌人有特效的皮鞭。



光神山山路



山顶

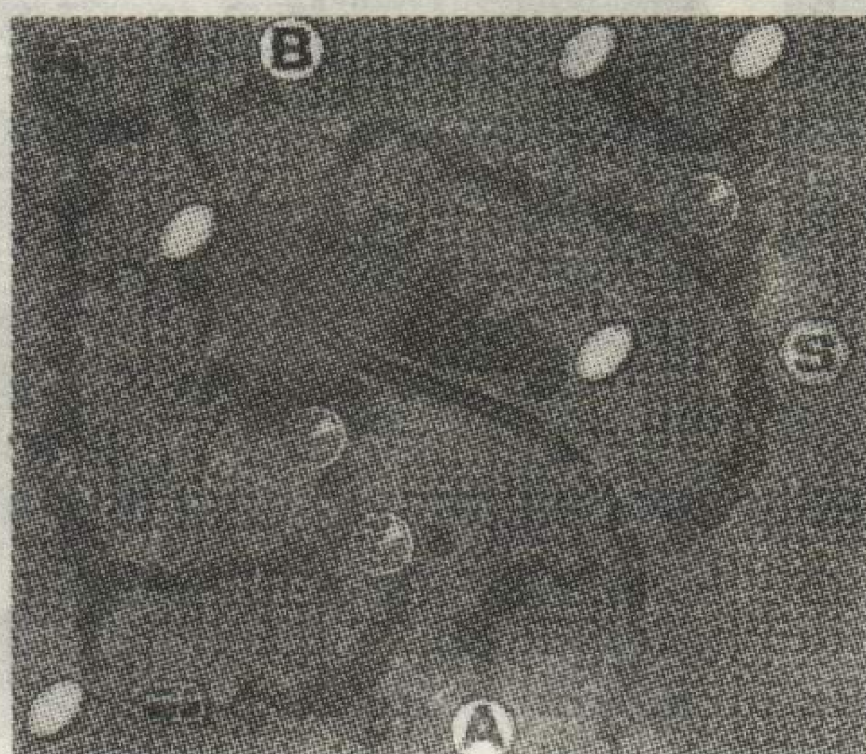
雾の树海・东侧

所要时间 00:30

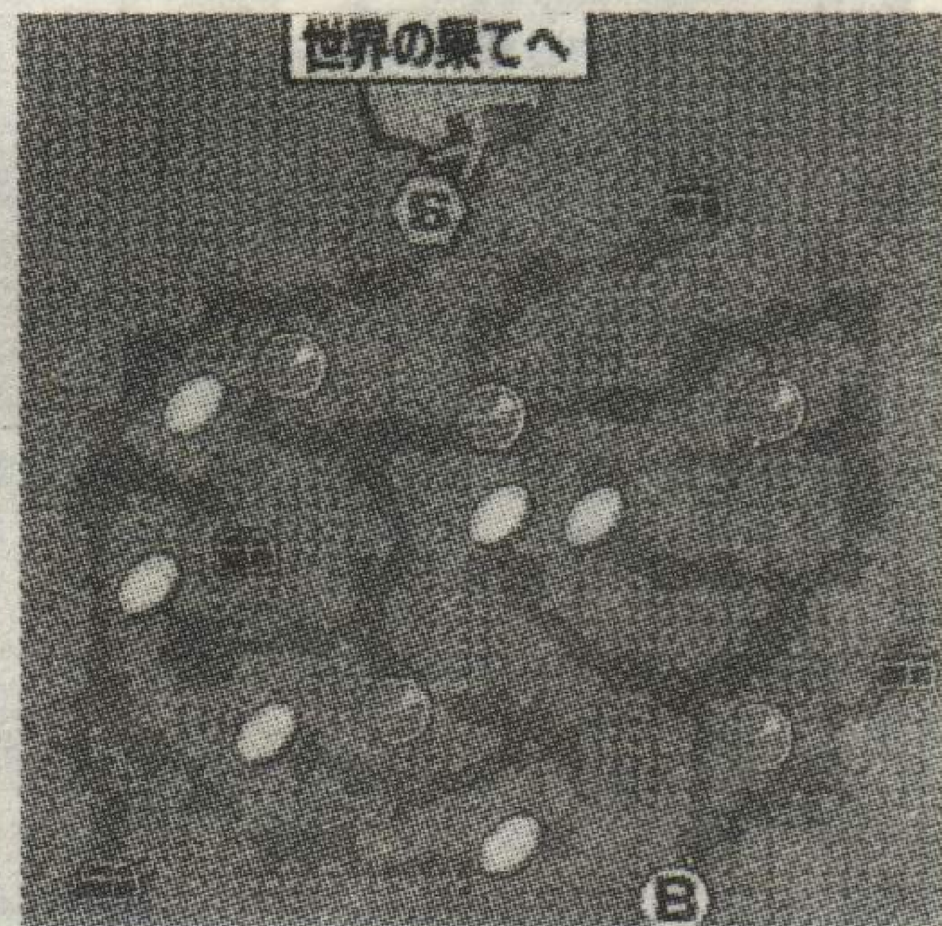
守护世界の果的树海

雾的树海・东侧分为三个部分，而第三部分的迷宫尤为复杂，要看好地图再行动。这里的敌人当然比以前要强一些，但也正好可用它们来锻炼等级。

雾的树海东 1



东 2



东 3

搜寻药草

为了救助亚人少年，菲娜告知杰斯汀从小屋南方的栅栏处可进入药草之山，在山上众人终于找到了红色的药草。

少年恢复

药草果然非常有效，众人醒来后发现少年正在门外的平原上吹笛子，对众人的救命之恩少年非常感激。

军队来到

出乎意料的是大批军队忽然来到，众人在没有防备的情况下只好束手就擒。

脱出军事基地

被关入敌人军士基地的杰斯汀少不了遭受一顿毒打，虽然设计逃脱，但仍然被抓了回来。此时玲（リーン）中尉故意将钥匙掉在地上，令众人有机会逃离险境。于是杰斯汀等由通风道爬出基地，路上打败了阻拦的ナナ等三人，终于登上了列车。

逃入雾之树海

列车遭到追兵的攻击，几经周折摆脱了敌人来到雾之树海。

ルクの树

将少年送回村子，从村中听到有关世界の果的情报，原来真有这样一个地方。

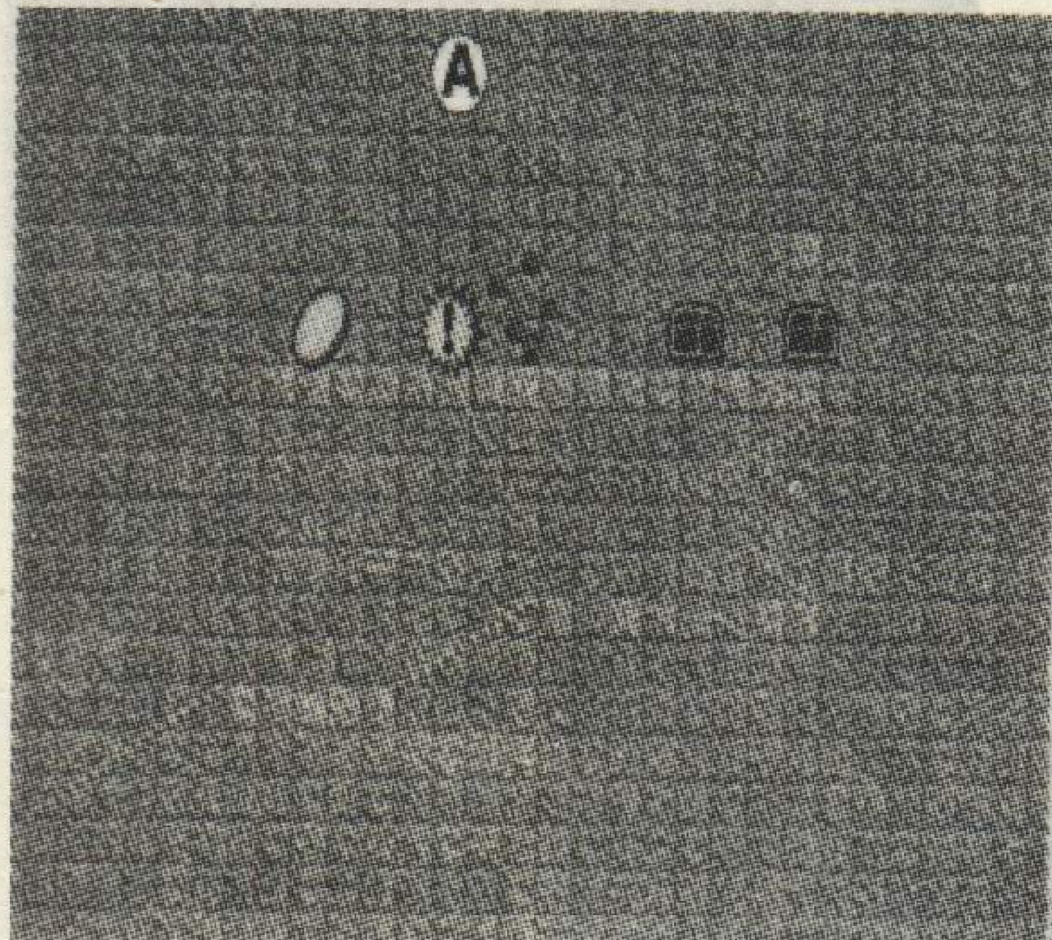
世界の果

搜寻红色サルフア草

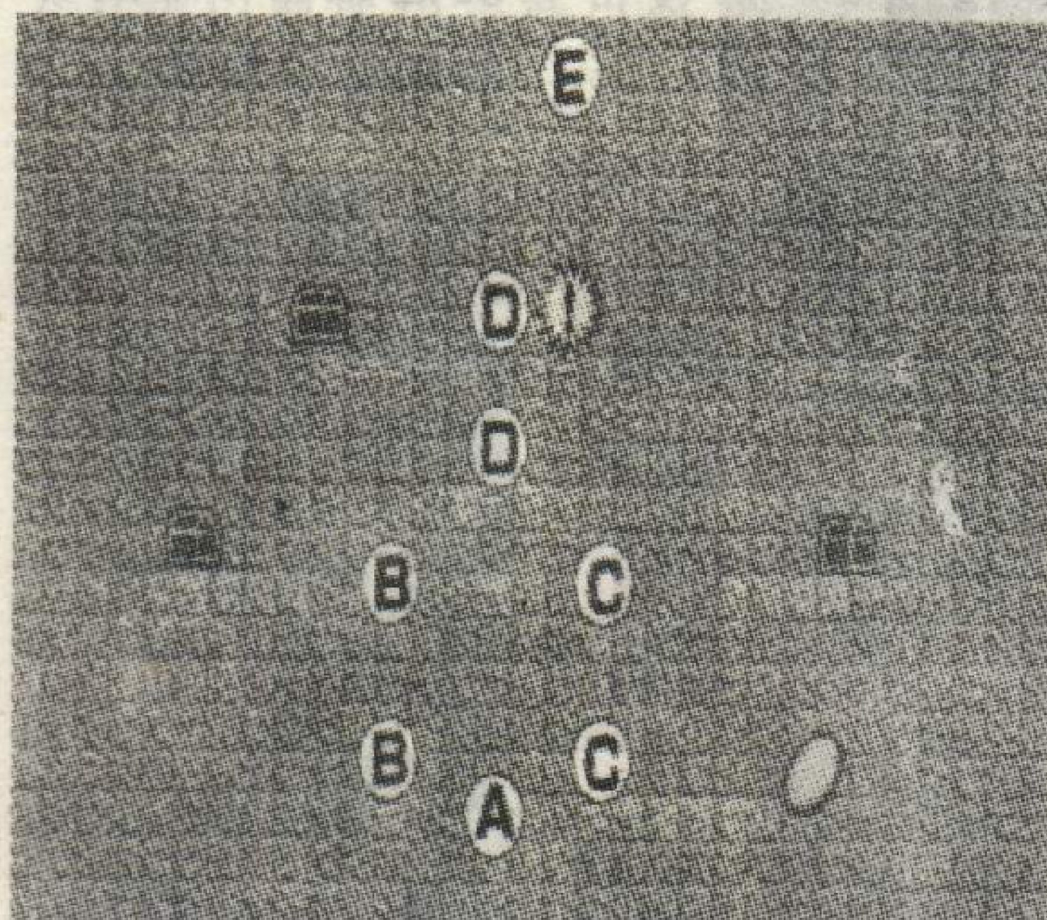
所要时间 00:30

世界之果共分为10层，其中有不少的机关，在攻略此处的时候请大家认真观察地形并参照地图。这里的敌人种类较少而且也并不强，需要注意的是别忘了取各处的道具。

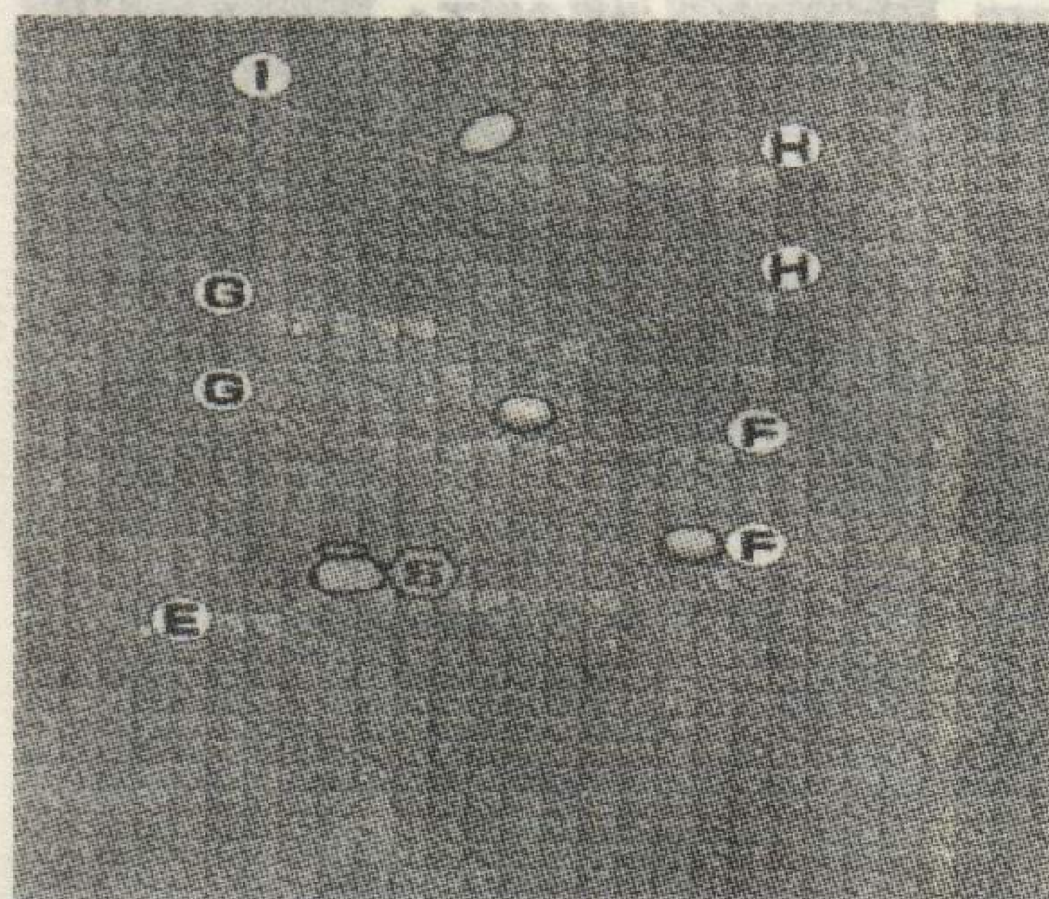
向世界之果的顶端进发吧！



世界之果第一层



世界之果第二层



世界之果第三层

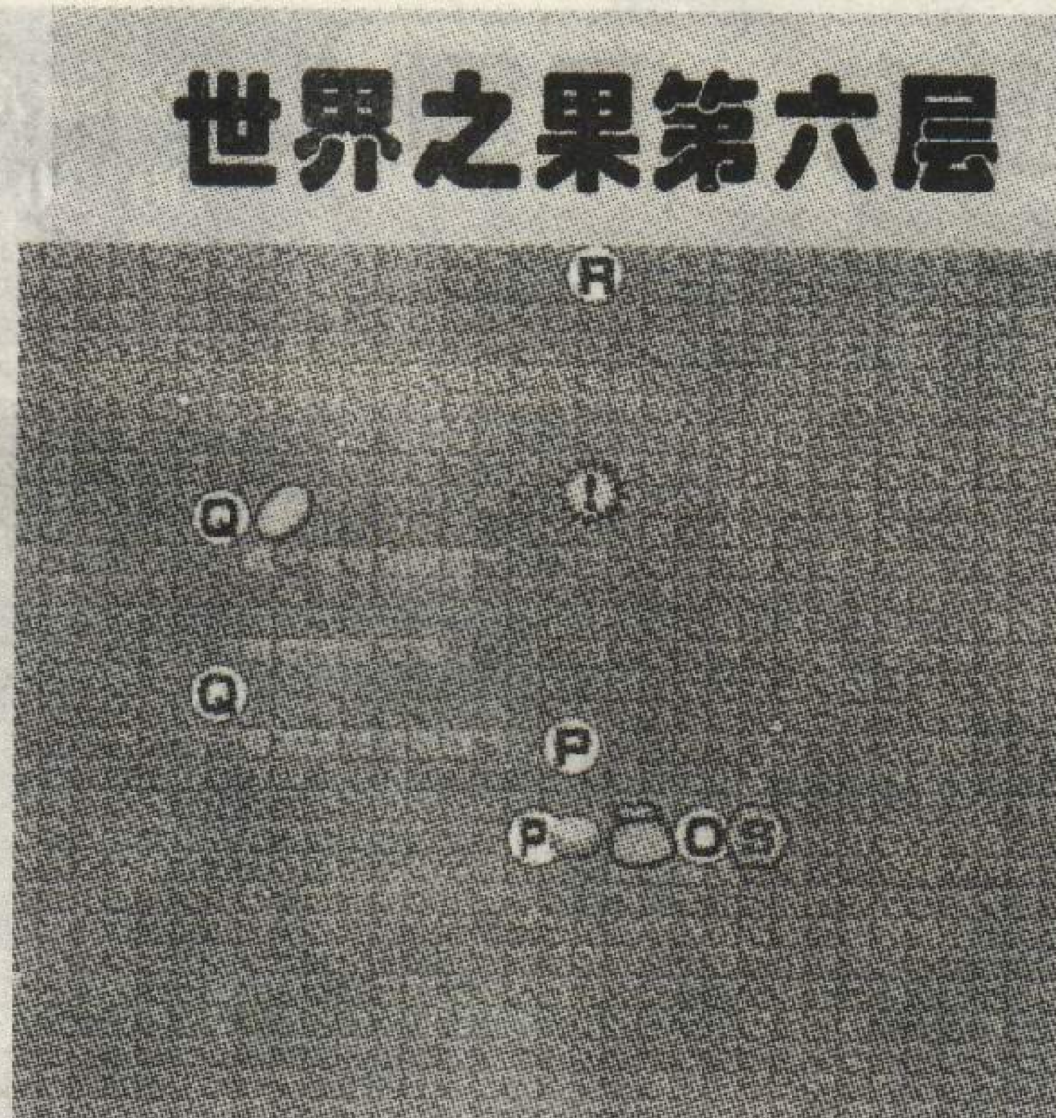
世界之果第四层

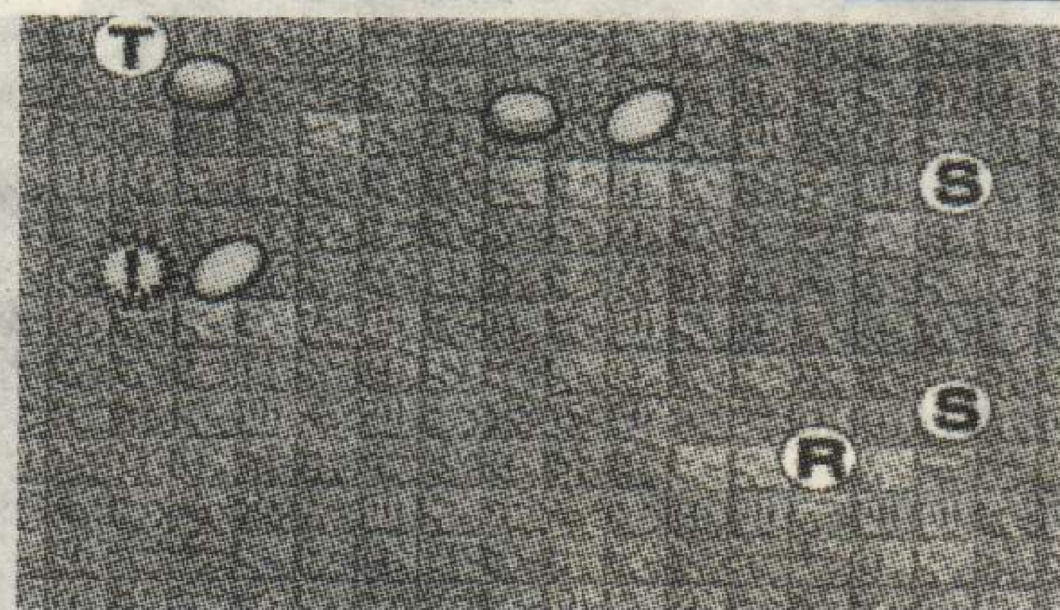


世界之果第五层



世界之果第六层

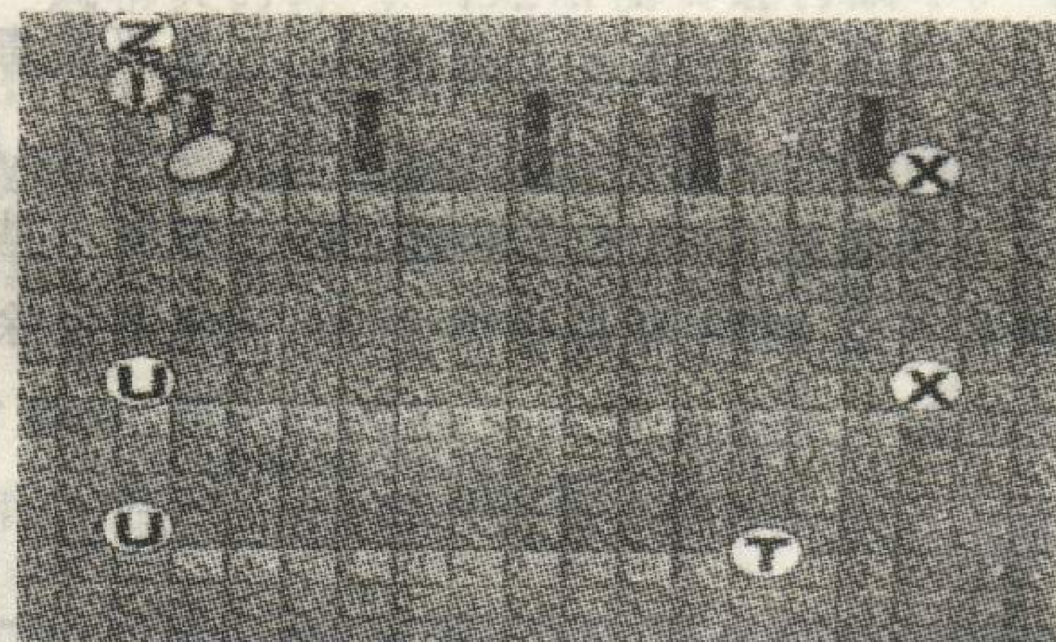




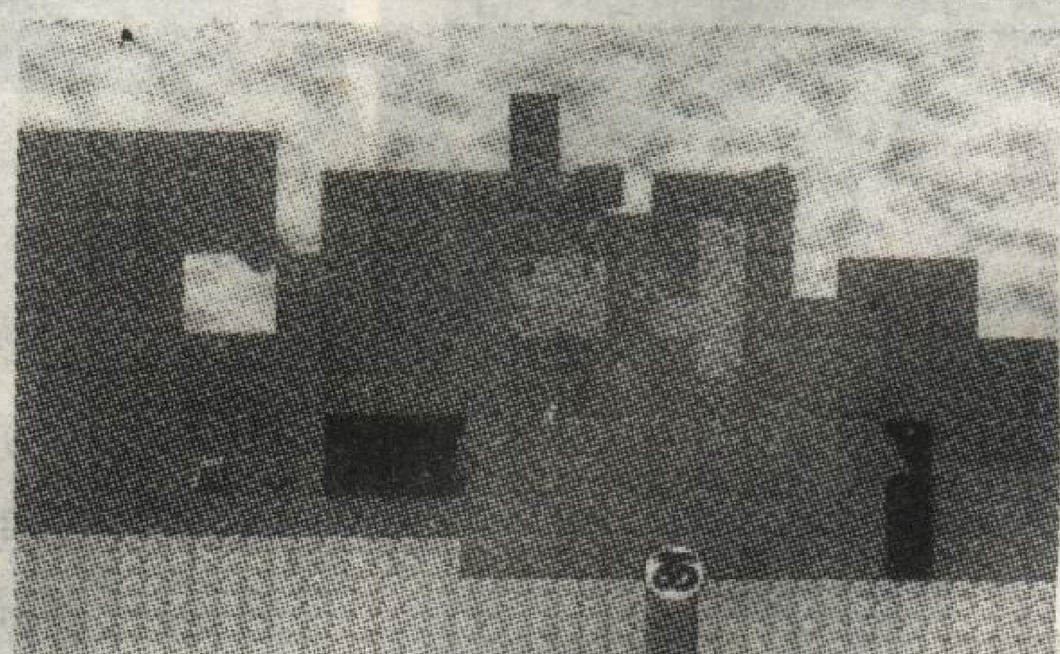
世界之果第七层



世界之果第八层



世界之果第九层



世界之果第十层

进入光神山

长老告诉杰斯汀，要想得到村民的信任就必须得到光之神的祝福，他希望杰斯汀能将光之山顶神像旁的酒壶拿回村中，于是众人便出发了。

进入ルクの村

杰斯汀等不负众望，将酒壶带来回来，长老让他饮下壶中的酒并造知要前往世界の果就必须通过雾的树海。

与军队战斗

杰斯汀帮助村民抵抗来袭的军队，并依靠精灵神的力量使其夺取『光之神像』的计划没有得逞。

进入ルクの村

长老为达谢众人，将『了雾之果实』送于杰斯汀。

进入雾の树海

穿过复杂的迷宫，向世界的果进发。

进入世界の果

杰斯汀离自己的梦想又近了一步，他的未来究竟会怎样呢？

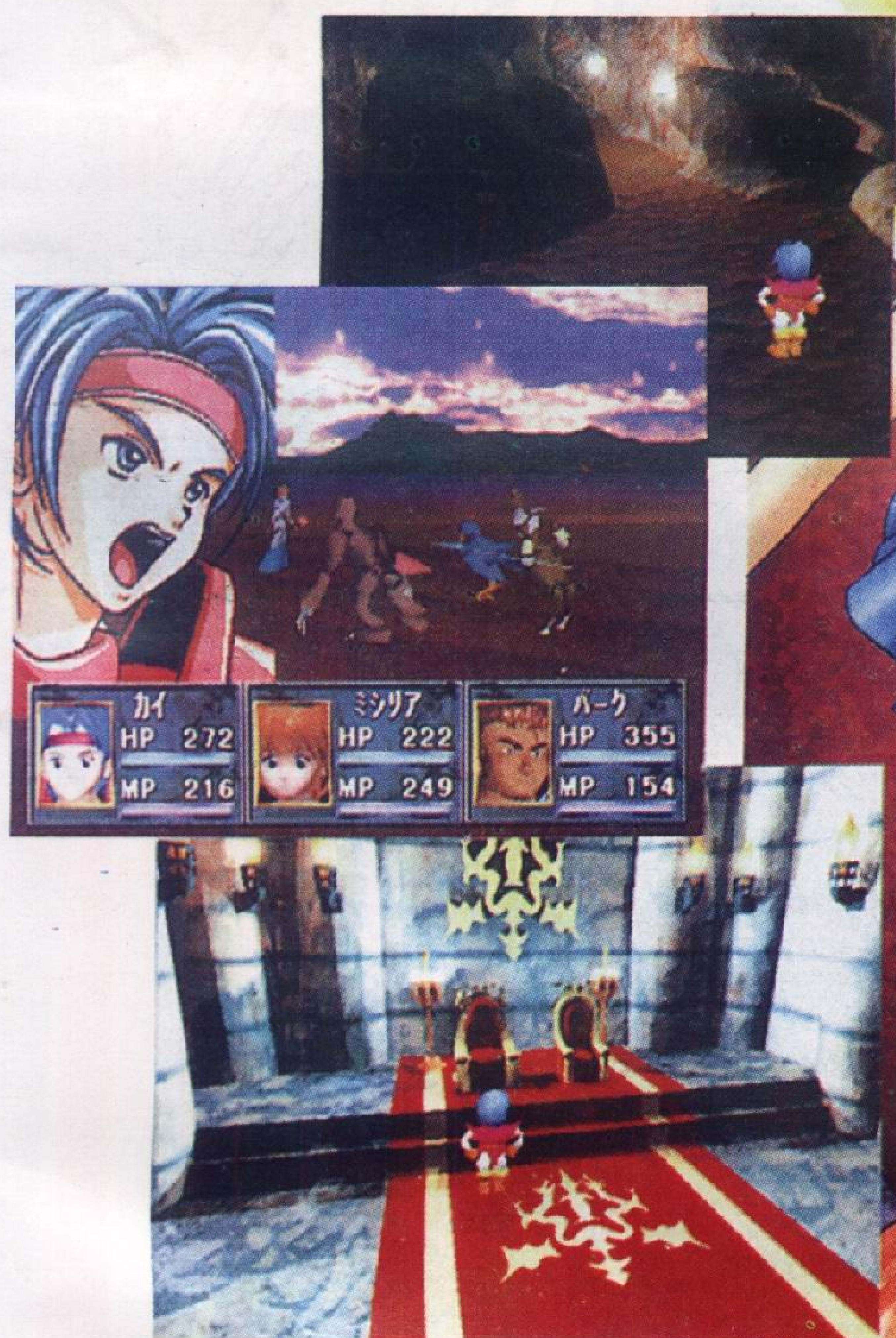
光美人…
贤美石…
ガイア…
神秘的古文明，年轻的身世之谜，一切都会在以后的攻略中解答！

古罗马传说





机种：PS
类型：RPG
厂商：日本SYSTEM
媒体：CD-ROM



失落的记忆，
残留的影像，
在内心深处，
那可撕裂一切的愤怨
已化为勇气！



今天，我开始了冒险之旅……

只为了能够找到你……

BLUE BREAKER

ブルーブレイカー

〜笑顔の約束〜





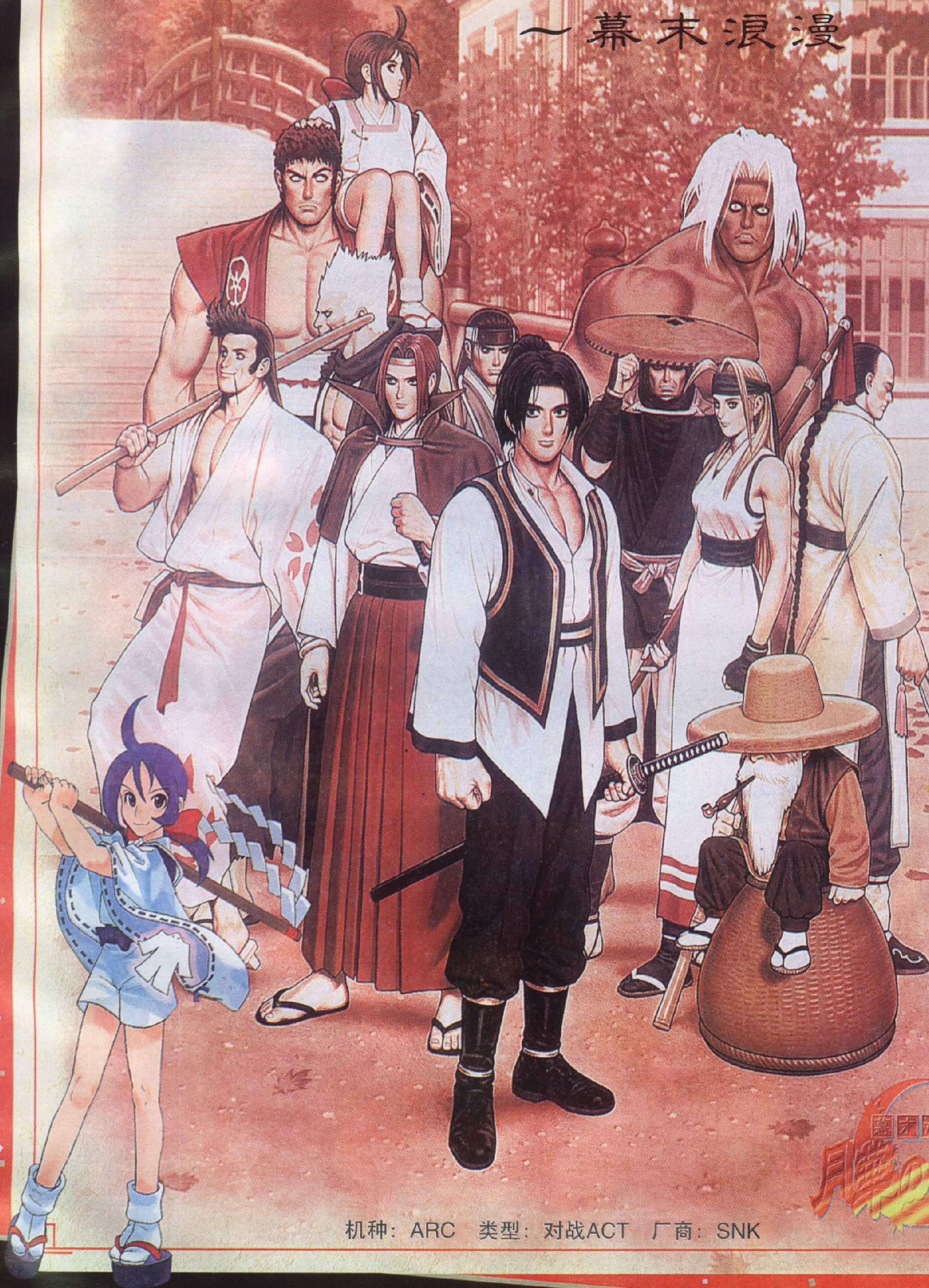


机种：PS
类型：RPG
厂商：HUMAN
媒体：CD-ROM

蓝色破坏者

月华之剑士

～幕末浪漫



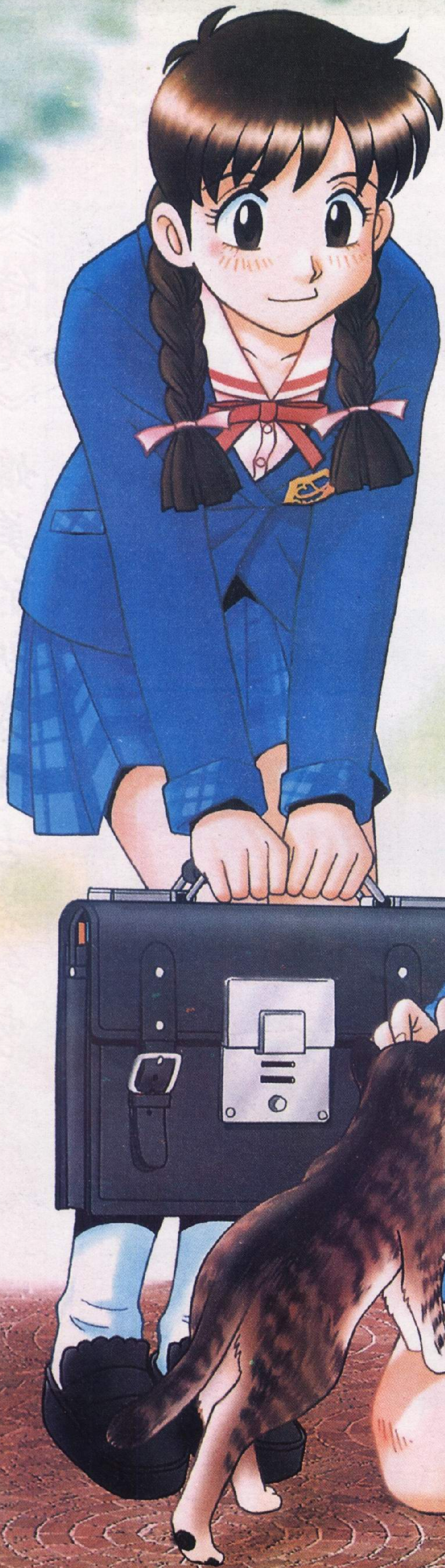
可与《侍魂》媲美的新感觉古装剑客对战游戏！



CALENDAR

真爱物语

机种：PS
类型：SLG
厂商：ASCII
媒体：CD-ROM



风格清新纯朴的模拟游戏，其亲切自然的人物使你有身临其境的感觉。



江苏省徐州市天马游戏连锁店

业务贯通南北　实力雄霸华东

本公司是徐州地区唯一的游戏专营连锁店，以质优，价廉，发货迅速为全国玩友服务，信誉第一是本公司的宗旨。

原装世嘉土星机(原装手柄，AV，电源线，可直读 IC，电池，原版游戏一张)1180 元
原装索尼 PS 机(原装震动手柄，AV 线，电源线，可直读)1400 元
任天堂 64 位机(送原装卡带一盒)1300 元
16 位世嘉机(台湾产)200 元
GAME BOY 手掌机＋原装电池四节　310 元(须购卡)
豪华超薄 GAME BOY 手掌机＋原装电池 2 节　450 元(须购卡)
彩色 GAME GEAR 手掌机(送 3 个卡)750 元
16 位世嘉彩屏掌机　840 元

并配有大量周边设备，游戏软件，港台电玩书刊，游戏海报，大幅游戏挂布，电子宠物。欢迎函索或电询各种详细目录。来函请写好回信地址，附加回邮邮费即发。本公司所售产品一律保证质量，一个月之内出现质量问题，凭发票可调换。

地址

地址：江苏省徐州市大马路 164 号
(乘 1 路、3 路公交车到人民商场站下)
电话：(0516)3753706(传真)
联系人：刘小姐
邮编：221005
手机：9619596
批发热线：(0516)3753706　联系人：杜江

地址：江苏省徐州市煤建路 235 号－5
BP：126－2648518
联系人：蔡先生
邮编：221005

北京富庆商贸有限公司

新张开业　欢迎惠顾

本公司将于1998年元月开业，主要经营索尼PS、世嘉土星、奔腾电脑三大系列产品，并向顾客提供网吧娱乐，现场上机，软硬件租赁等全方位的优质服务，并推出三大工程优惠消费者，欢迎广大电玩爱好者光临。

种类工程　本公司经营索尼PS、世嘉土星、奔腾电脑三大系列的软件及硬件产品，品种齐全到货快捷，使您在一个地方购买到最新、最全的产品。

低价工程　本公司采取低价位销售产品，除此之外还提供租赁服务，使您花最少的钱就能得到您所需要的产品。

会员工程　本公司除提供全方位的售后服务外，还推出了较有特色的会员制服务，使您的一次性消费支出，变成不断增值的消费投资。

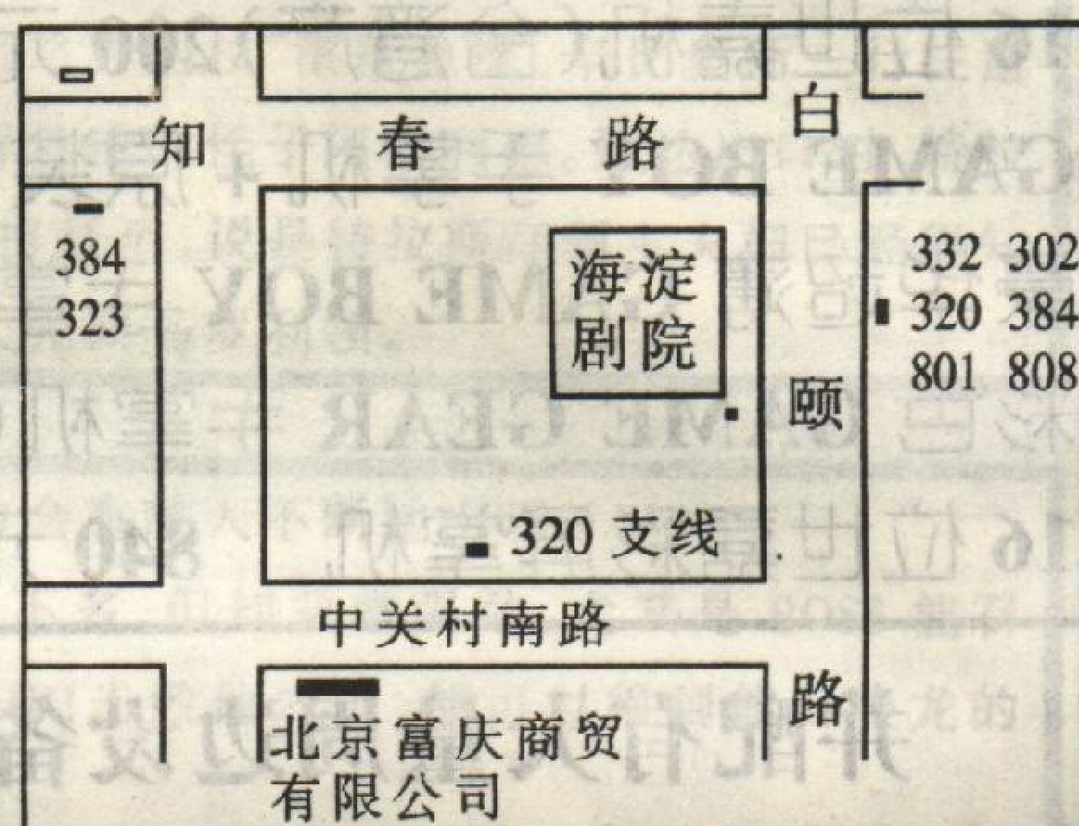
公司愿与广大玩家成为朋友，您如有什么需要请与我们联系！

地址：海淀区中关村南路商品房3号

销售业务联系电话：1391064825　联系人：富先生

会员专线服务电话：1381111513

门市销售服务电话：62627330



沈阳跳蚤市场　游戏批发中心

●批发零售各种土星、索尼、N64、超任及光盘机，世嘉、GB、GG掌上机及各种配件

商品	价格	商品	价格	商品	价格	商品	价格
SS、PS、N64三用方向盘	460	SS金手指(含书)	135	PS连发柄	65	三用AV分插器	80
SS原装方向盘	260	SS四合一金手指	150	PS对战柄	70	SS(PS)过机线	15
SS原装六分插	230	SSVCD卡	600	PS飞行柄	130	SS(PS)各种机型新老光头	
SS原装樱大战记忆卡	135	SS原装黑透明柄	70	PSVCD卡	700	超任光盘机(含五张金盘)	1300
SS8M记忆卡	100	SS原装V(胜利)柄	80	SS(PS)两用枪	120	台湾主板世嘉Ⅰ(赠卡)	290
SS16M记忆卡	135	SS连发柄	55	PS光枪转换器	85	台湾主板世嘉Ⅱ(赠卡)	260
SS台式无线摇杆	255	PS金手指含书(2本)	150	PS光枪转换脚踏板	60	超任世嘉两用枪	75
SS台式有线摇杆	170	PS15区记忆卡	65	PS组装光枪	65	220V转110V电源	35
SS无线摇控柄(对)	280	PS120区记忆卡	150	SS(PS)RGB线	40	松下3DO、原装枪、原柄	
SS原装光线枪	220	PS3D振动手柄	150	SS(PS)专用制转	70	原版盘、配件有售	
SS组装光线枪	65	PS原装柄	90	万用制转	110	世嘉视频转换盒	15

世嘉彩色手掌机880元　彩色GG机赠卡750元　万信GB机330元　超薄GB机460元

GB配件：扩音器/放大镜/皮套/手柄/电源/镜子/对打线　35元/25元/15元/15元/15元/15元

独家推出　台湾精装宠物10合1:60元　精装语音大恐龙:50元　其它种类宠物一律30元

世嘉(MD)卡种类一百多种 | GB卡六十多种 | FC(8位)卡一百多种 | 经销各厂学习机，游戏机。

大优惠：凡寒假期间在本店一次购物百元以上者均有礼品相赠，请不要错过时机！

以上价格不含邮费。邮购时，请在汇款单附言档上注明所购商品，邮费多退少补，款到立即发货。单独索取详细资料1种3元，2种5元，全部10元。

地址(汇款地址)：沈阳市和平区北市一街56号，沈阳跳蚤市场一楼18C号。邮编：110002

联系人：李彬(小姐)　电话：024－2521225　传呼：(024)128－5012107　批发业务联系电话：1394007836

乘车路线：沈阳北站乘209汽车，南站乘610、无轨12路、6路到北市场下车即可(北市百货大楼南行一百米)。

锦州分店：中央大街新华书店北侧第一屋　联系人：马宏旭(先生)　电话：0416－2130746



OTHER LIFE AZURE DREAMS
梦幻旅程



机种:PS 类型:RPG 厂商:KONAMI 媒体:CD-ROM

故事大纲

在沙漠上的一个边境小镇“莫斯柏尔亚”上，有一座魔物之塔，不少寻宝家都前来找寻塔内珍贵的魔物之蛋；镇上有一位少年，他的父亲是着名的魔物使，却在某次冒险中失去了性命；少年虽然很想继承父亲的冒险，但他在十五岁的成人之日前，是不能进入魔物之塔的。

时光飞逝，转眼间，少年已经十五岁了……

游戏系统

如果你玩过“不思议之迷宫”的话，会发现它与本作有着很多相似的地方，其中最大的特点，是迷宫采用随机方式，每次战斗均要从第一层开始，而且每次进入“魔物之塔”时，迷宫的地形也会有所不同，就连迷宫内出现的道具也是随机设定的，因此玩起来会经常充满着一份新鲜感，同时那种不能预测的不安感也是这类游戏最能吸引玩者的地方之一。

除了在迷宫的冒险外，玩者亦可利用在冒险中赚到的钱来改善自己一家人的生活环境，替他们建一间更好的房子，另外更可为自己的故乡出一份力，在镇上建造各式各样的设施，使小镇的规模逐渐增大。

各位或许会说以上两种系统在以往的同类游戏中早已存在，但这游戏还加入了另一种元素——游戏中登场的女孩子均对主角有一定的好感（这可以说是近来各类型游戏中所常见的，大概是因为这样会令枯燥的冒险多些乐趣吧!），你可通过送礼或是特定事件的应对方法，令你们之间的感情更加亲密。

对了，女孩子的配音之中更有为“藤崎诗织”配音的金月真美呢!

独特的SAVE系统

这游戏虽然同时可在镇上或魔物之塔内SAVE，但魔物之塔内就只有每次往下一层的时候可进行记录，而SAVE后的档案会加上“冒险中”作为记号，这种档案只有一次效用，之后便会变成是从镇上重新开始的状态，所以千万不要以为可利用SAVE来作安全的冒险。而冒险中的档案是不能复制的，所以想要玩成本游戏每一步都需小心才行!

镇上的设施

主角所住的“莫斯柏尔亚”虽然不是什么大镇，但各种商店仍是一应俱全，不过居民似乎还是期待能有更多娱乐设施，至于能否满足他们，就要看阁下的努力了。

自己的家

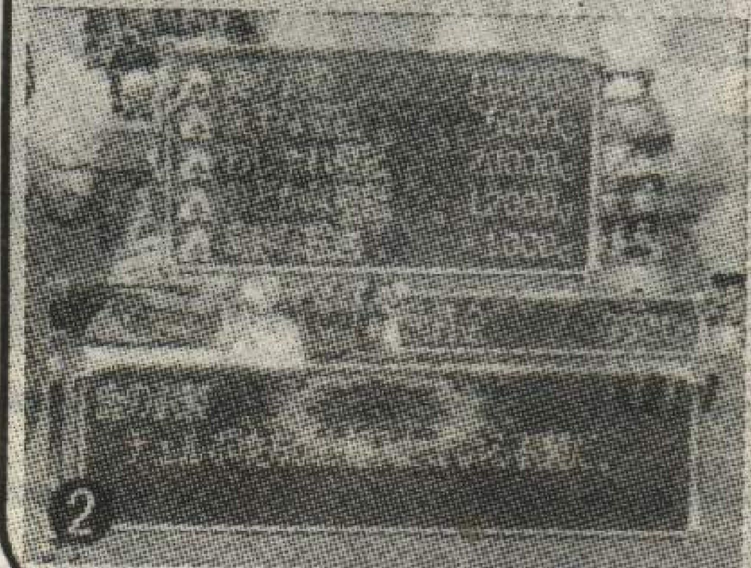
最初虽只是间小屋，但当有钱后便可作多次改建。



1

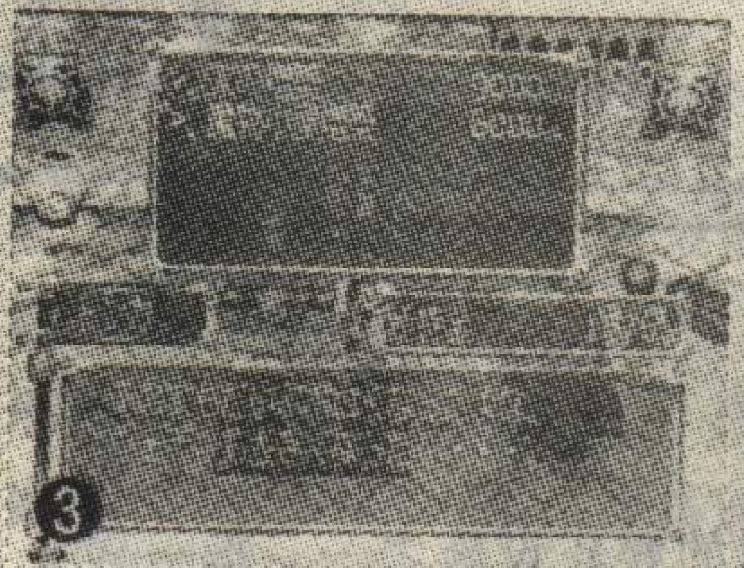
珍品屋

出售着各种来自大陆西方的罕有特品，店员是位可爱的女孩。


2

木工之家

镇上唯一的工匠所开的店，只要在这里付了钱之后，下次冒险回来便可看到新建成的东西。


3

酒吧

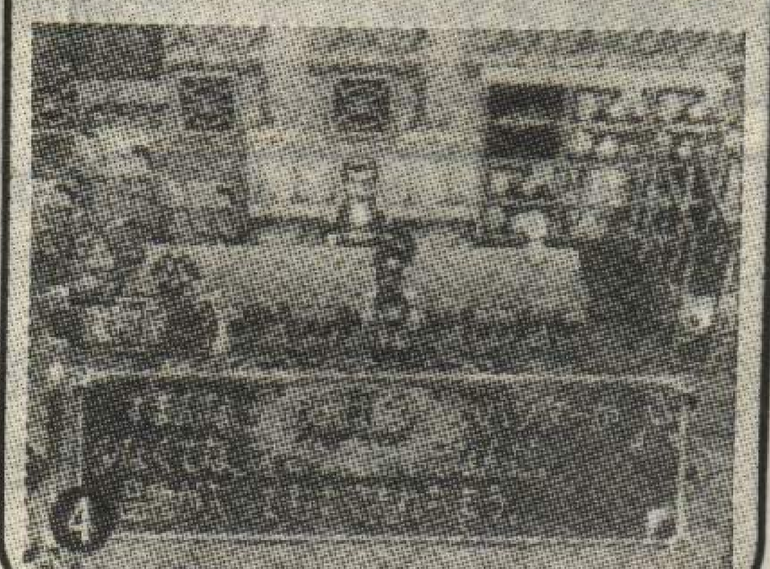
冒险者聚集处，可听到不少对冒险有帮助的心得。

病院

有比武器店稍便易一些的药草出售。

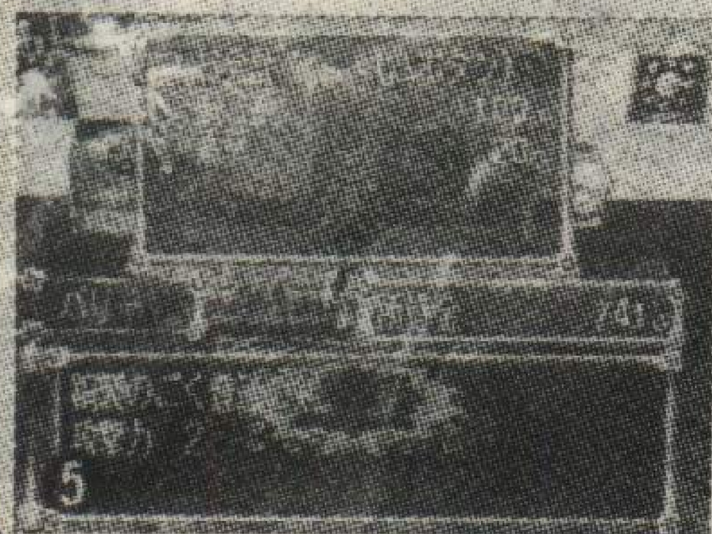
魔物屋

主要是负责买卖迷宫内发现的魔物蛋众魔，但长年缺货……


4

武器店

十年如一日都只有铜剑及药草出售，除了冒险初期外，很少会用得上，一般都是用来卖出道具用的。



占卜之馆

主要是替镇上居民占卜之用，可给你一些战斗时的心得或追求女孩子时的提示。

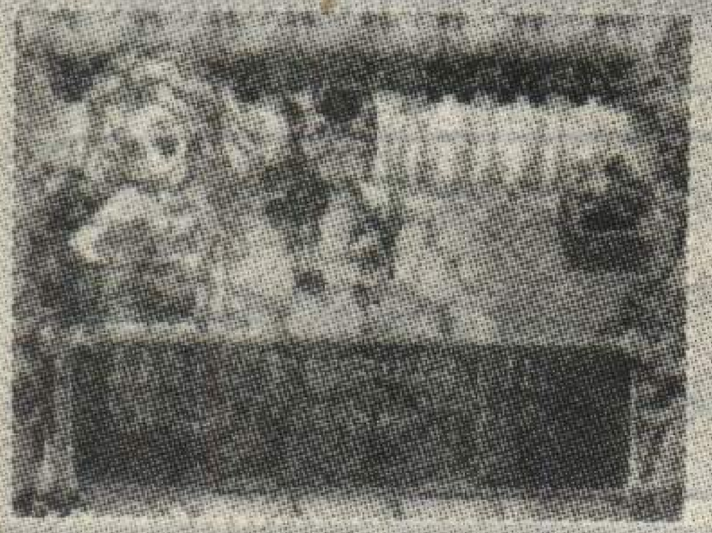


妮歌的家

自幼青梅竹马的妮歌所住的房子。

哥姝罗特的家

镇上第一富豪罗特家的房子，哥姝的妹妹茜露很多时都会在庭院内的。



风车小屋

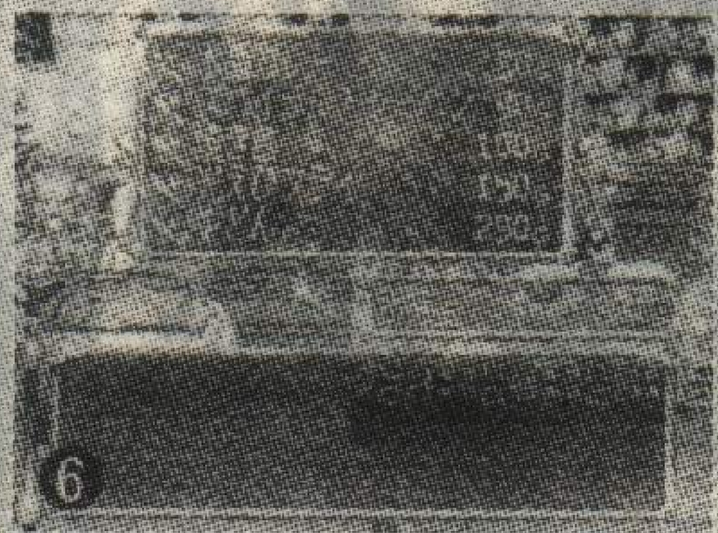
小屋的主人最近似乎正因为没有油用而大感头痛……

泳池

因失去了水之硬币，这里暂不能开放，看来要先找回这东西才能再到这里。

餐厅

镇上唯一的餐厅。虽然食物本身不错，但招牌“菜”似乎是女店员芭迪……

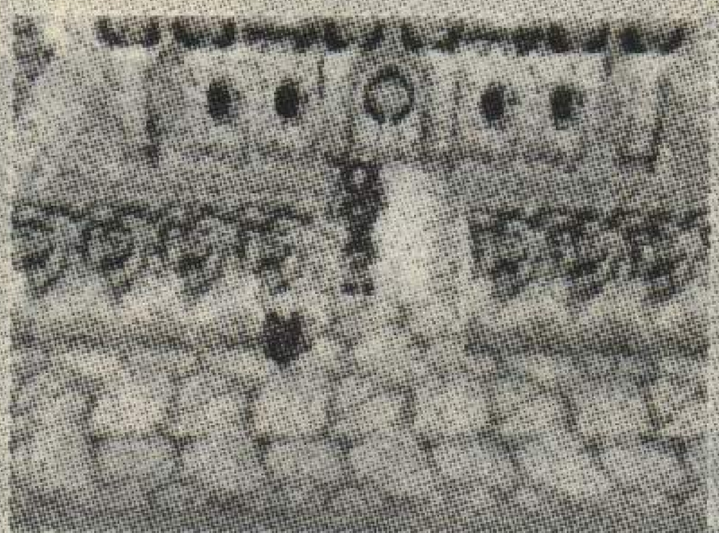


魔物之塔

寻宝家梦想的来源。要进入这里必须符合某些条件才可。

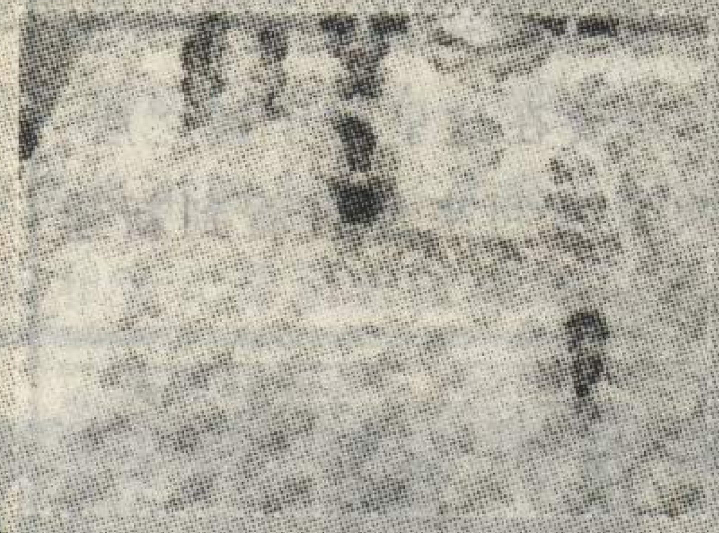
寺院

这里的和尚最初会请你付钱改建，后来会提议你在镇上建保龄球场及赌场。



水池

经过妮歌努力筹集资金后建成的大型喷水池。围在一角的女孩子一看到主角出现都会哇哇大叫……好烦。



保龄球场

在寺院和尚要求下建成的娱乐设施之一，每一局只有8个瓶，而且位置并不相同，玩者需要先按键决定球道，然后再决定球的前进路线。

赌场

另一个在寺院和尚要求下所建的建筑物。建筑费要100000块，但店内就只有角子老虎机可玩……玩者可站在中央巨大角子考虑机的黄色圆盘上按键下注(增加注码是按方向键上方)，然后按○键停下各环，需注意的是中奖后需亲自跳下去取地上的奖金，否则过了限时，地上的钱是会自动消失的。

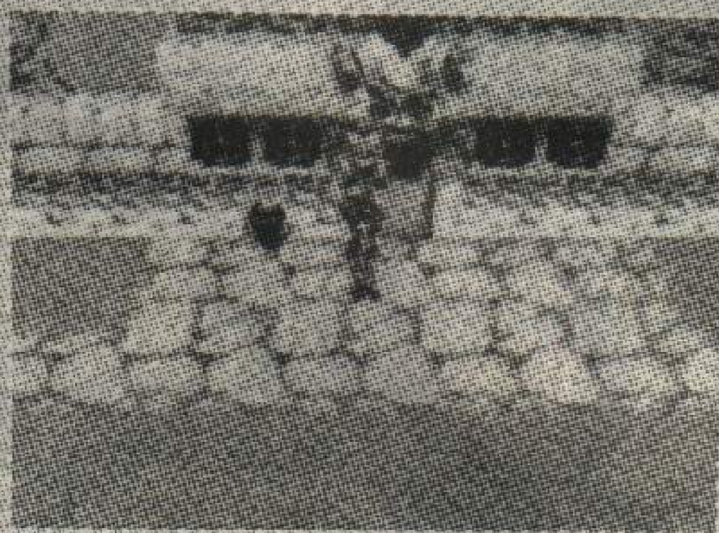
虽然建造费很贵，但这里的转盘速度不难掌握，只要练习一会便可能有超过50%按中777(每次60000)。



好好利用这些设施吧!

竞魔场

住在这镇左上方房子的老伯一直以来都很想建这样的地方，当建成之后，你不旦可在赛事中下注，更可亲自驾驭其中一匹，操作方法是×键跑、R2键跳，由于可在下注后亲自参赛，所以是绝对欢迎“造马”的。



演艺场

主角在好友的要求下建成的建筑物，在这里你可和那位朋友一起表演，但似乎不及其他地方有趣。



登场女角介绍



VIVIAN MERCA
18岁，在酒吧内工作的跳舞女郎，但有时会在赌场上遇上她。



MIA MYRIA
13岁的女孩。

CHERRL CHILD
16岁，可爱的女孩。



"魔物之塔"的五大特点

特点之一:迷宫随机,次次不同!

由于塔内施了魔法,地形在每次冒险时都会有所改变,所以即使你画了地图,下次来到亦不会适用,加上图版上的道具位置亦是随机决定,若想发现往上走的升降机,便往往要先走完全层。

特点之二:上升电梯,有去无回!

游戏中的升降机正确来说应该叫"升机",因为是只能将你带上一层的,而且一旦上了便不能再走回头;若想回镇的话,是需要某件特别道具的。

特点之三:等级为1,从头开始!

大部分人无法到达塔顶的原因,是塔的入口施行了降低人类力量的魔法,因此每次冒险均要由LV1开始,而且一旦被怪物打倒了的话,除从魔以外所有的迷宫内取得的道具均会被没收,你必须靠运气取得道具"风之水晶"才能全身而退。

特点之四:道具有限,步步小心!

这魔物之塔是个用来试练的地方,所以进入的人不可带太多随身物品,连同从魔在内,每次进入时最多只能带5件道具,因此无谓的道具不妨卖掉,以免浪费。

特点之五:从魔合体,能力增强!

就算阁下带着多少从魔也好,亦必须使用首轮才能令它们参与战斗的。除了游戏开始时主角带着父亲遗物的红色首轮外,当在迷宫中取得另一蓝色首轮后,更可在塔内进行融合,将两匹从魔的优点结合在一起,令它在日后的战斗发挥更大的潜力。

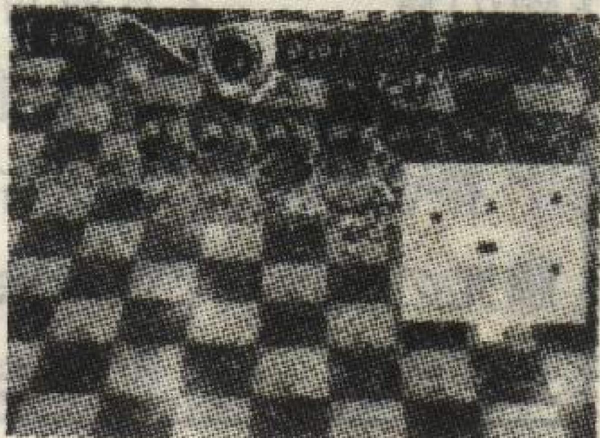
战斗系统

这游戏采用回合制,当你每移动一步或作出一个行动时,敌人亦会同时移动一步,因此如何取得先机是很重要的;地图上会以各种颜色的光点来表示各种物品,主角是黄点、怪物是红点(从魔亦会以红点表示)、宝物是蓝点、升降机则是绿点,若发现敌人在一格范围以外时,则不妨先向原地劈一剑消耗一个回合,让敌人自行接近(当然、会使用远程魔法的敌人例外),另外若发现附近有较高的地形时亦最好能占据该处,因为居高临下的攻击的会较有效的的。

另一点要注意的是主角的从魔,它们的优点是即使你在战斗中被干掉,它们升了的LV也是会保留下来的,不过它们在战斗中会不断消耗MP,只有有限的道具能加以回复,的怪在什么时候呼唤它们出来也是很重要的技巧,否则到真正需要它们帮助的时候,亦没有人可以帮得上你了。

在魔物之塔除了要应付怪物的袭击外,你还要随时小心地上的机关,物别是当遇上混乱的机关时,若中了机关的人是自己还好,若是从魔陷入混乱状态的话,它们是会不分敌我地进行攻击……

至于HP的回复方面,主角和从魔的HP都会每隔一定的回合逐少回复,有时候站在升降机前面消耗回合数,会是一种不错的回复方法(遇上危险时可马上逃走)。



镇上时的操作方法

△	开启指令 MENU
○	决定指令或方向、加快对白速度
×	取消指令、回到之前的 MENU
方向键	移动游标或主角、选择指令
START	游戏开始
R2	跳跃
R1	视点变更(左转)
L1	视点变更(右转)

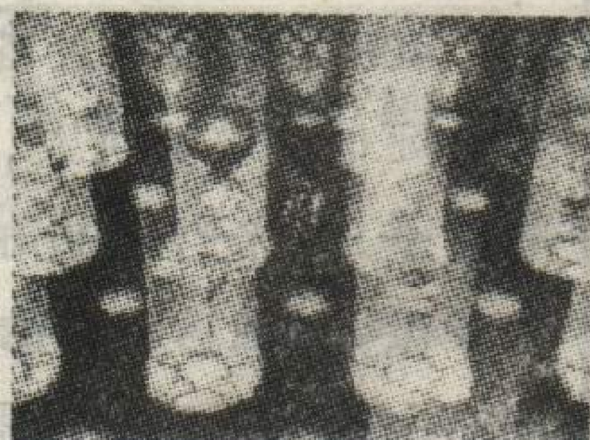
魔物之塔内的操作方法

△	开启指令 MENU
○	决定指令、攻击、放下手上的东西
×	取消指令、回到之前的 MENU
方向键	移动游标或主角、选择指令
START	设定画面的镜头效果
SELECT	显示地图
R2	跳跃
R1	红色首轮选择 MENU
L2	固定倾斜的方向
L1	蓝色首轮选择 MENU
×+□	加速时间
×+○	可拿起一格前的东西
R2+○	投出手上拿着的东西
方向键+□	改变方向
方向键+×	快跑(有魔物在画面时失效)
START+△	地图缩小
START+×	地图扩大
START+□/○	地图向相反方向移动
START+R1	状态指标变更(2阶段)
START+L1	镜头 ZOOM IN
START+L2	镜头 ZOOM OUT
START+方向键左右	视点变更(左右)
START+方向键上下	视点变更(上下)

从魔系统

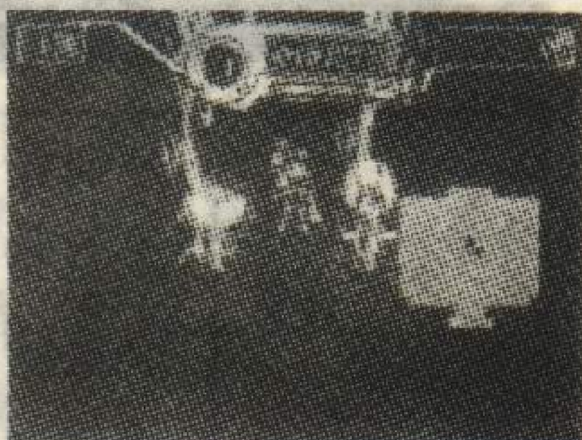
游戏开始时,玩者手上只有一匹在迷宫入口遇上的从魔,你更可替它改上自己喜欢的名字,而游戏初期你是要和它一起并肩作战的。要召唤从魔,必须要有首轮才可,最初你只有父亲留下来的红色首轮,你要在迷宫的12F取得另一个蓝色的首轮后,才能同时召唤两匹从魔。

要增加从魔,一般情况下只有在迷宫中取得魔物蛋加以孵化才可,孵化虽然可在迷宫内或家里的魔物小屋进行,但迷宫内孵化的从魔,会在你离开迷宫时逃掉,所以非必要情况下,亦应尽量将魔物蛋带回魔物小屋(当然,途中死了的话是会失去魔物蛋的)。



从魔基本上会以人工智能的方式行动,而玩者则可决定它

行动的主要方针，虽然它们积极战斗可减轻你不少负担，但亦同时会加速 MP 的消耗，所以当自己的武器及防具有一定强度时，不妨在初期不召唤它们，这样便可加长它们的活动时间，同时亦能加快自己的升级（打倒魔物时的经验值，只会被队伍人类平分的）。



四十层迷宫攻略重点

STEP1

冒险开始，由于从魔的等极很低，所以应尽量和它们一起战斗；这时的重点是走遍每一层，以求找到风之水晶离开，不过亦要有随进一死的觉悟。

STEP2

冒险的第二个阶段时开始收集较强的武器及防具，并集中强化它们，这样即使没有从魔在身旁，亦能单独应付某程度的敌人；另外由于自己及从魔都变强了，每次都能走较多的层数，所以应该是不难找到风之水晶的。

8F 及 9F 有一种会降低对手 LV 的敌人，这可算是全个游戏中最乞人憎的攻击方法，特别是当它向你的从魔下手时……一般应付方法是设定从魔使用直接攻击，这样便能加快消灭它的速度。另外有一种名为潜水艇的敌人，会先潜伏在地下向你接近，虽然是有点不甘心，但它们是一定会是先向你攻击的一方。

这一阶段的关键是取下 12F 的蓝色首轮，这样便能同时召唤两匹从魔参与战斗。

STEP3

在下将 13F 至 20F 的战斗分类为第三阶段；这时每一层的敌人都会有很大的 HP 差异，往往打倒一名敌人已及得住前一层的两三场战斗，不过敌人的攻击力亦愈来愈强，所以不妨花一点时间多走几次，以求碰上可提高剑、盾能力的道具，这样才能确实提高主角的战斗能力；18F 附近有一种会偷走你手上道具的敌人，为免得不尝失，应尽快走到下一层算 15F 有一个油壶，取了它可令镇上的风车再次运行。

STEP4

21F 至 39F 的战斗可算是第四阶段，这里的敌人极强，两匹从魔是必须的，同时亦要在适当时候将从魔融合来强战力；这里的敌人特性较为明显，有些要辅助魔法帮助才能较易击倒，有些则对直接攻击有超强防御，必须用攻击魔法才加以收拾。25F 放了一个水之硬币，取回它才能令泳池重开。

STEP5

40F 是这魔物之塔的顶层，但在这里等着主角的，却是当日杀死他父亲的仇人，而且一直跟着主角的从魔，更是这家伙的右手！原来当日主角的父亲和他一起来到这里，这家伙却突然发难，想独占塔顶的究极之蛋，主角的父亲虽一剑将这家伙的右手斩了下来，但因身受重伤，于是便用最后的力量封印了究极之蛋，而这家伙将主角父亲的众魔据为己有后，便等待着主角长大成人，以便用主角的血令封印重开。

由于一切来得太突然，主角显得毫无还手之力，但就在眼风要被杀的刹那，从魔挣脱了那家伙的控制，将主角父亲的爱剑食魂剑交给主角，令他报了杀父之仇。虽然这一战之后会出现制作人员名单，但游戏其实并未就此完结，各位可继续到魔物这塔冒险；至于以后会遇上什么事情？还是由各位自己来确定吧。



道具一览表

道具	说明
火炎の玉	封印着火炎魔法
水岩の玉	封印着回复魔法
目潰しの玉	封印着令对手失明的攻击魔法
反射の玉	封印着反弹魔法的力量
紧缚の玉	封印着束缚敌人的力量
药草	HP 回复
毒消し草	解毒
气付け草	治疗混乱
目觉まし草	治疖失明状态
万能药草	可从任何状态中回复
研炼の赤い砂	可加强装备中的剑
研炼の青い砂	可加强装备中的盾
研炼の白い砂	可令手上任何一枚魔法玉使用次数 + 1
ハザクの种	可提高攻击力的上限
シヨムロの种	可提高防御力的上限
マザルの种	可提高 LV
マヘルの种	可暂时提高每捷度
光の种	可将从魔的属性变成火属性
海の种	可将从魔的属性变成水属性
风の种	可将从魔的属性变成风属性
ピタの实	可令从魔的 MP 回复 50
大ピタの实	可令从魔的 MP 回复 100
レヴァの实	可令从魔在下次融合时不会改变样子
ラエヴの实	令魔物在该层较易消耗 MP
星のメガネ	可看到现时所在层数的全体地图
真实のメガネ	可鉴定手上的道具
ワナルーペ	可看到现时所在层数的陷阱位置
宝物ルーペ	可看到现在所在层数的道具位置
风の水晶	可带着所在宝物回到地上的唯一道具
水の水晶	可回复从魔的一切状态及 HP、MP。
金の剑	无破坏力，只是价值较高的剑
ハガネの剑	攻击力较高的剑
木の杖	可稍为提高协力魔法的威力
金の杖	用这个打倒的敌人间中会变成钱，而协力魔法的威力亦会有所上升
木の盾	防御力很低，聊胜于无
铜の盾	有时可将敌人的魔法反弹
镜の盾	很普通的盾、防御力亦很一般
ダイヤの盾	以钻石为材料的盾、优点是不会怕生锈的陷阱
解咒の光	可解除装备品的咀咒
复活の光	可令失去战斗力的从魔复活

STORY of Shining Force Ⅲ

古代文明残留的超技术在バルメキア大陆各地沉睡着，在东部地域有三个国家，它们分别是デストニア帝国、アスピニア共和国、中立国サラバンド，由于各国间的厉害关系，它们保持着微妙的平衡。

然而严重的饥荒在アスピニア共和国引起了空前的内乱，以前一直没有机会的デストニア帝国终于发动了进攻，占领了战略上的重要据点——アスピニア共和国的都市"バーランド"。

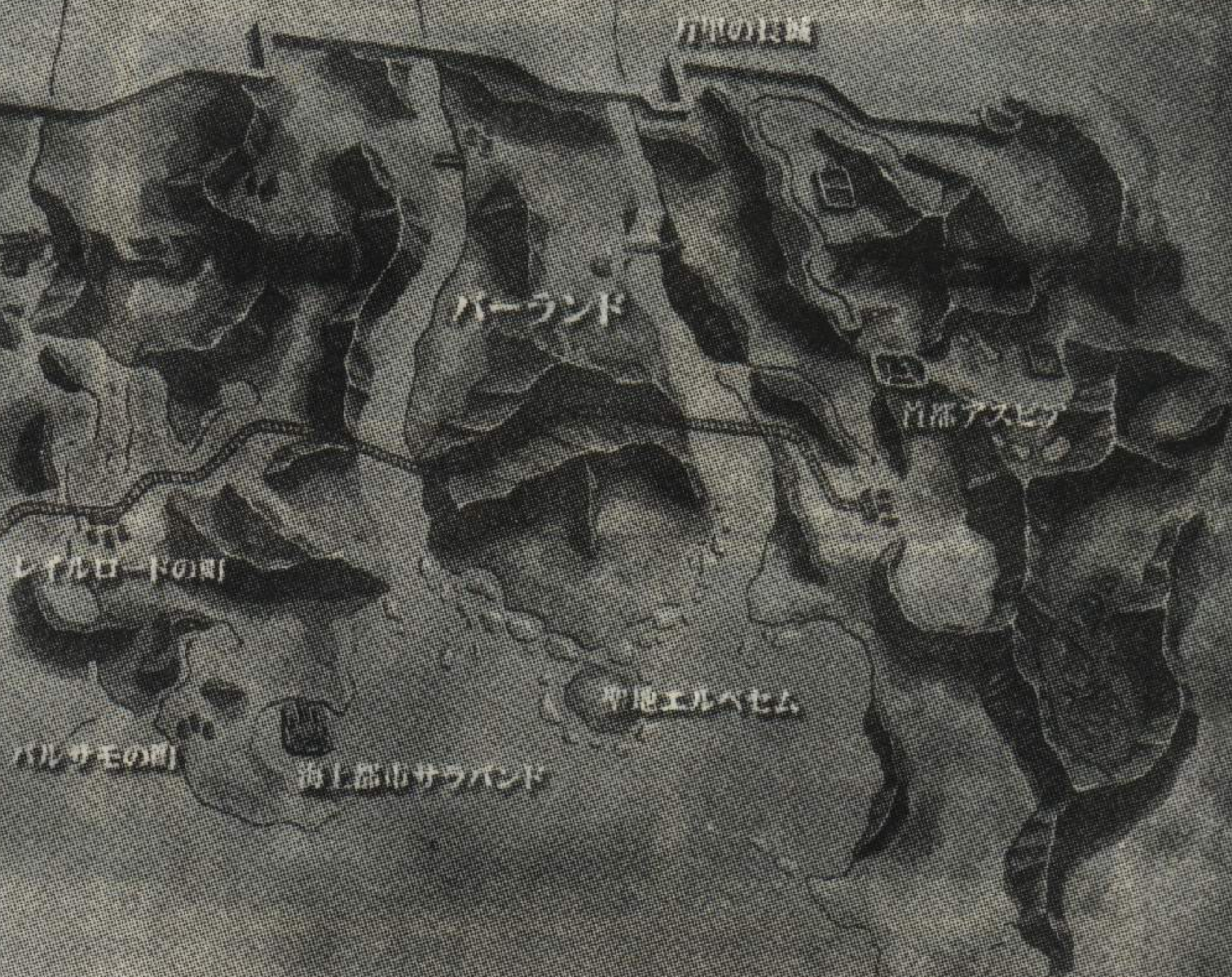
正当两国战争全面爆发的危急关头，中立国サラバンド提出了和平的建议，在海上都市サラバンド召开和平会议。战争暂时停止，一直忙于向各地侵略的帝国以及被内乱拖得疲弊不堪的アスピニア共和国分别派出代表参加会议，大陆的未来将是怎样的呢？

光明与黑暗
力量的再度
交汇—



LIGHT vs DARK





SHINING FORCE Ⅲ
シナリオⅠ
王都の巨神

特報 SPECIAL REPORT!!
完全攻略

光明力量 Ⅲ

~王都的巨神

机种:SS	类型:S.RPG	厂商:SEGA	媒体:CD-ROM

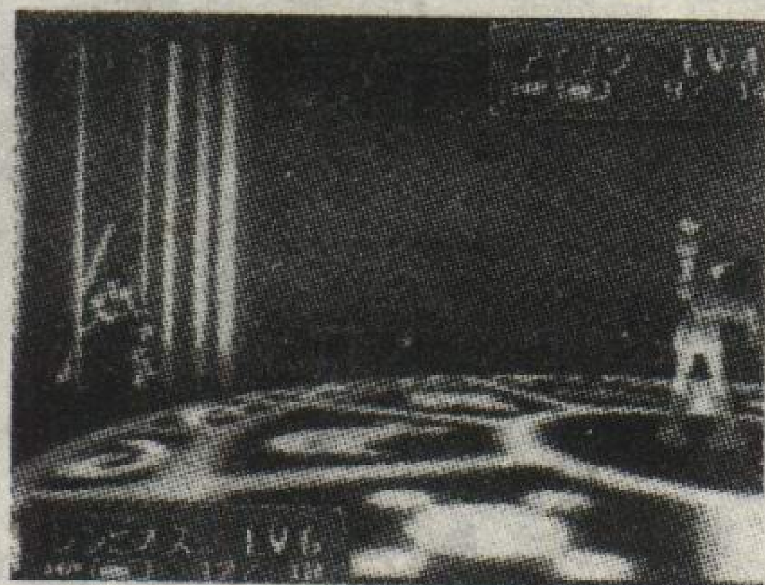
文/雪鹰　责编/BLUE

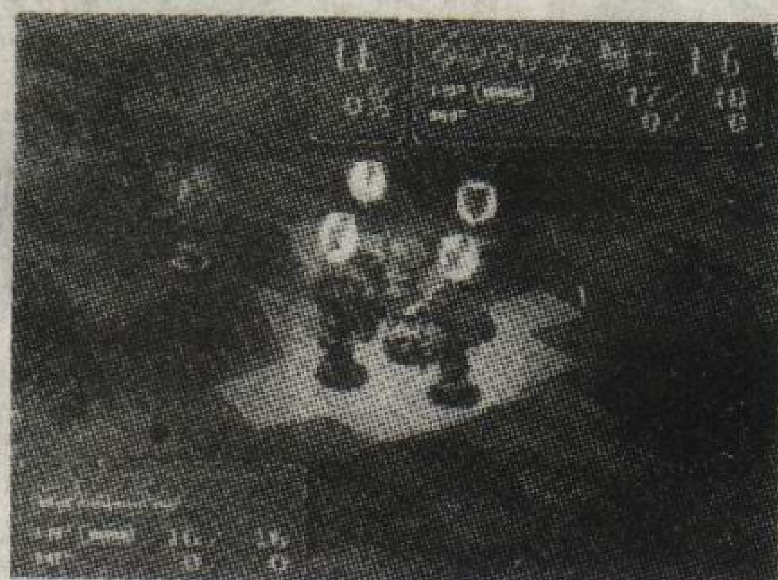
时隔五年，SHINING FORCE 终于推出第三部正传，成为 SEGA 最为著名的"光明"系列中第八部作品(包括 MEGA CD 上两篇外传)。SONIC 花费了三年时间制作出来的《SHINING FORCE Ⅲ》，无论是画面、系统、游戏性等各方面都无可挑剔！(呜~苦等了五年总算没有白费，感动！)除了所有的画面都改为 3D 外，光明系列惯有的图形式菜单、插入式对话框、战斗模式等依然沿袭了故有的系统，让人倍感亲切。

“光明”之系统全面介绍&战前必读

本作战斗具有高度的战略性，而“有情支援”系统则尤为引人注目！

《SHINING FORCE Ⅲ》的最重要系统之一便是被厂家称为最终兵器的“友情支援”系统。当角色与其它人物配合将敌人打倒的时候，他们之间的亲密度便会上升，而随着亲密度的上升，战斗时便会产生种种支援效果，这些效果包括攻击力上升或魔法威力上升等，可令战斗倍加轻松！

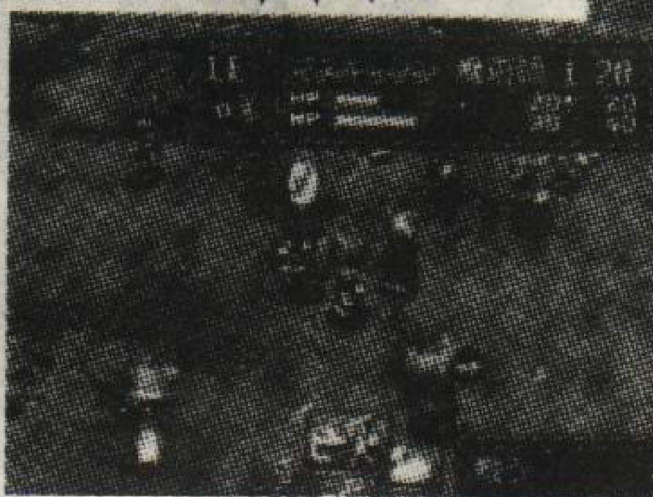

▲当使用回复魔法的时候，可令对方的好感度有所提升。


▲支援效果在战斗中有着明显的威力，一定要注意培养。

友情关系会产生支援效果

当令邻近的同伴亲密度提升，支援效果便会发生，随着友情的发展，战斗会越来越有利。本作中的友情关系分为：友情、信赖、以心传心、LOVE LOVE 四种。






▲同伴之间的友情关系发展之后，我们在考虑战术问题的时候便也需考虑到支援效果的作用，怎么样，很有趣吧！

友情萌生的过程



▲首先，令一名同伴向敌人进攻，但这次的攻击一定不能将敌人击毙。



▲然后，让另一名同伴上前去向该敌人进攻，此时需确认攻击是否有效。



▲如果认为直接攻击可能会失手的话，最好选择如魔法等有把握的手段。



▲两名同伴之间的友情发展了，这样他们便会在以后产生支援效果。

友情UP!!



大本营追加了新的功能！

在《SHINING FORCE Ⅲ》中，主角在战斗前可以利用大本营，基本上其位置会设在村庄或城市的角落中。本作为大本营追加了“储存道具”以及“与军师对话”等功能，另其实用性大为提高。


▲在本作中，大本营的作用有许多，主角可在这里与同伴对话从而令友情关系加深。


◀战斗前可从军师处得到有用的情报。


▶先将用不着的道具储存起来吧！


▲在各版面中会得到如“ミスリル银”等锻冶武器的道具，先储存起来等以后再用吧！

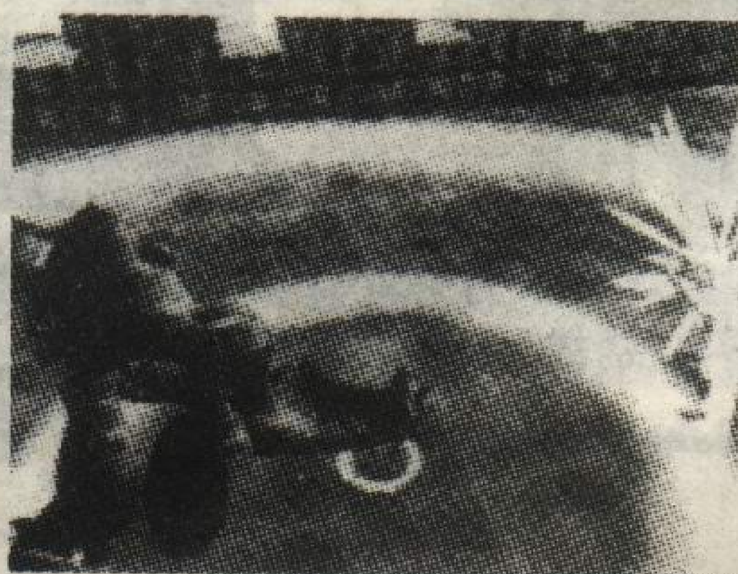
战斗画面的描绘更加细致！

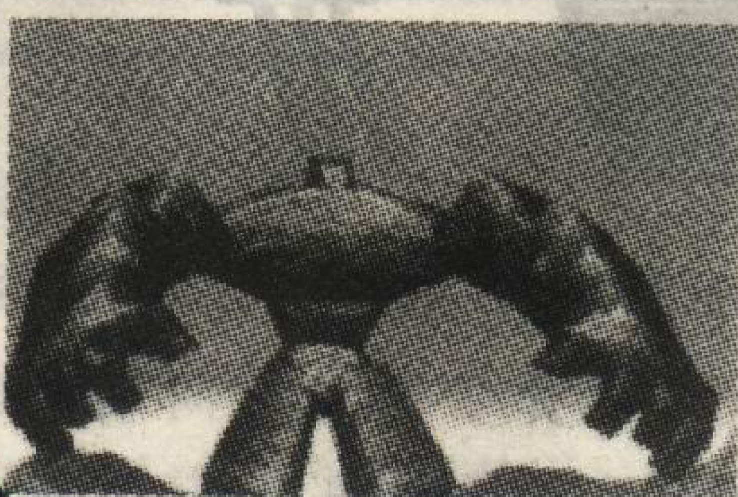
在本作中，主角会与各种各样的敌人相遇并进行战斗，战斗画面虽是用POLYGON制作，但许多场面迫力十足，另人投入感倍增。

绝对具有震憾力！


◀使用必杀技时会有闪光出现。

▶这是破坏力惊人的一招。





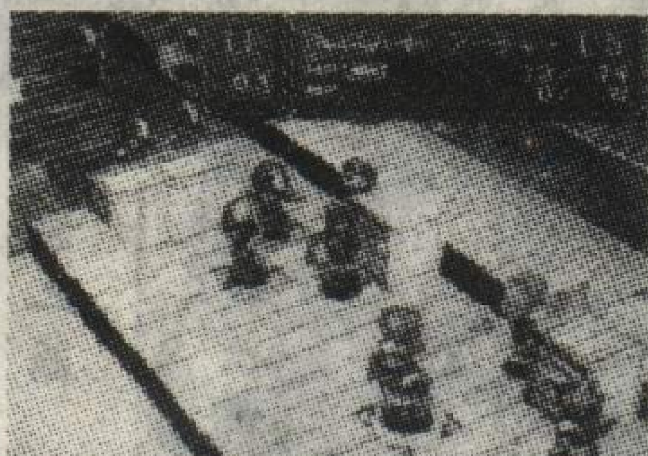


为提高战斗效率，在进行攻击时需掌握以下知识！

在《SHINING FORCE Ⅲ》中，主角的魔法“リターン”会十分活跃，当发现自己实力不足以将敌人全灭时，便可以使用该魔法令全军撤退，重复这一过程会使同伴不断积累经验值从而使等级提高，这样与敌人短兵相接时便轻松多了。



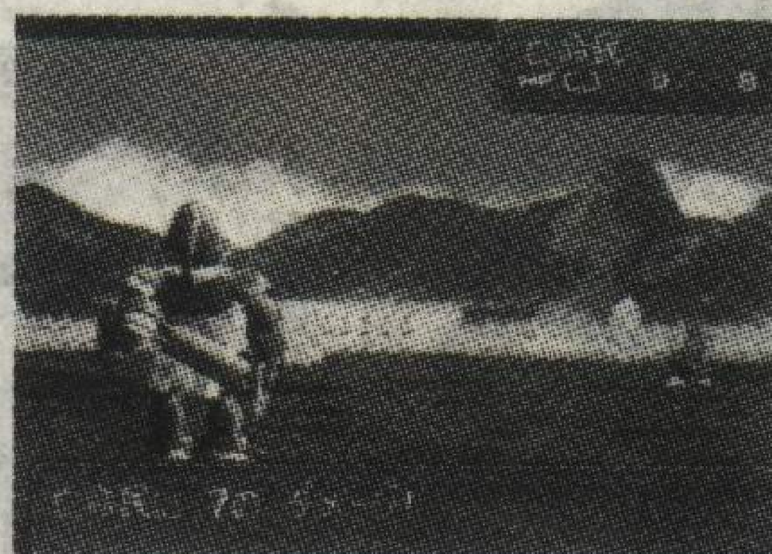
▶道具「天使之羽」也有撤退效果。

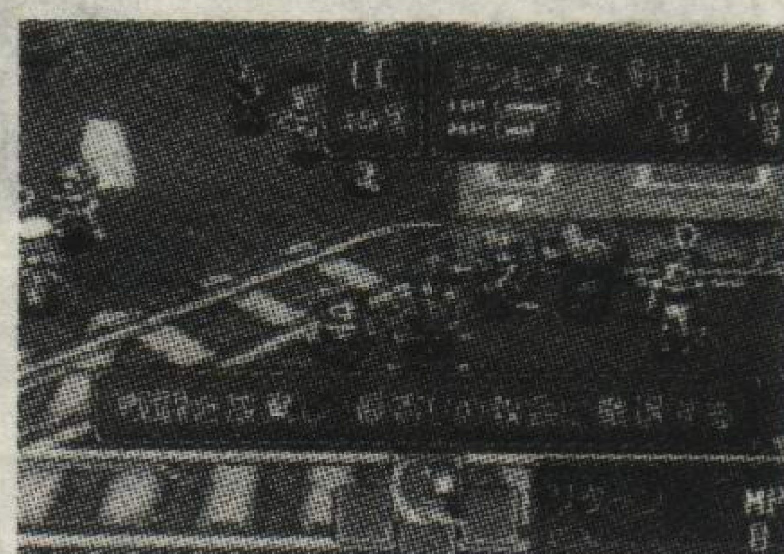


◀利用撤退升级是件颇费时间的事。

リターン魔法也可在危机时使用

在游戏过程中，如果与情节有关的人物被打倒了，那么主角便不得不使用“リターン”魔法了。这样一来，会重新攻略这一版面，你可凭借经验和仔细的观察来确定此时的战术，以便能令重要的人物摆脱险境。而当主角身处险境，有可能GAME OVER时，也可使用这一魔法。



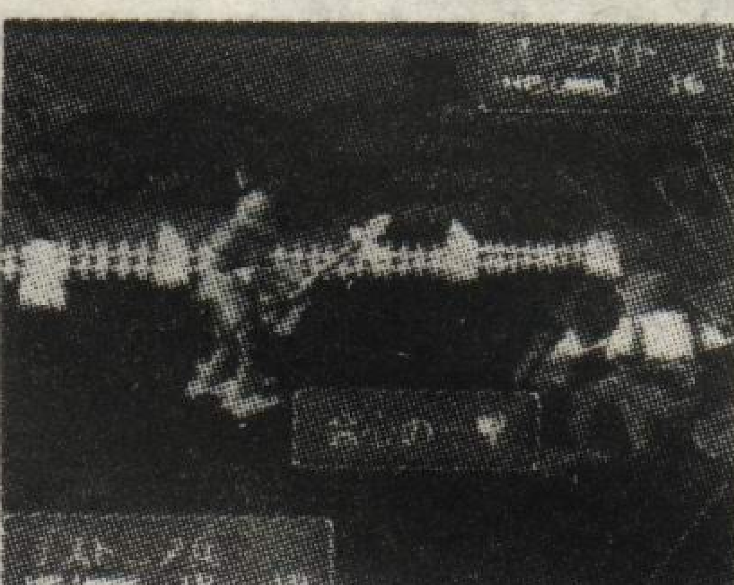


提升武器熟练度，练出新必杀技！

在游戏中，为角色装配的武器是可通过不断使用来提升熟练度的。当发现一位角色使用某种武器比较适当的话，便要一直为他购买并装备同一系统类别的武器。

随着熟练度的提高会产生新的必杀技，而且熟练度越高，必杀技出现的次数也会变得越多。







强力一击！

有效利用可造成特殊效果的系统！

本作中，武器对于相应的敌人是会造成特殊伤害的，当然这在其它摸拟游戏中也很常见。掌握了它们之间的相性关系，便可在战斗中事半功倍，处于非常有利的地位。具体的情况请参阅下表。





会有意想不到的效果！

系统	相性与效果
ソード	会给アックス系特殊伤害
	会受到スピア系特殊伤害
スピア	会给ソード系特殊伤害
	会受到アックス系特殊伤害
アックス	会给スピア系特殊伤害
	会受到ソード系特殊伤害
弓	会给空中敌人特殊伤害
破魔	会给魔法使系特殊伤害
神圣	会给僵尸和暗之魔物特殊伤害
魔兽	会给龙与魔兽特殊伤害

支援系统的活用法及其弱点！

当武器熟练度增加而获得了新的必杀技后，再配合以支援效果便会产生惊人的攻击。

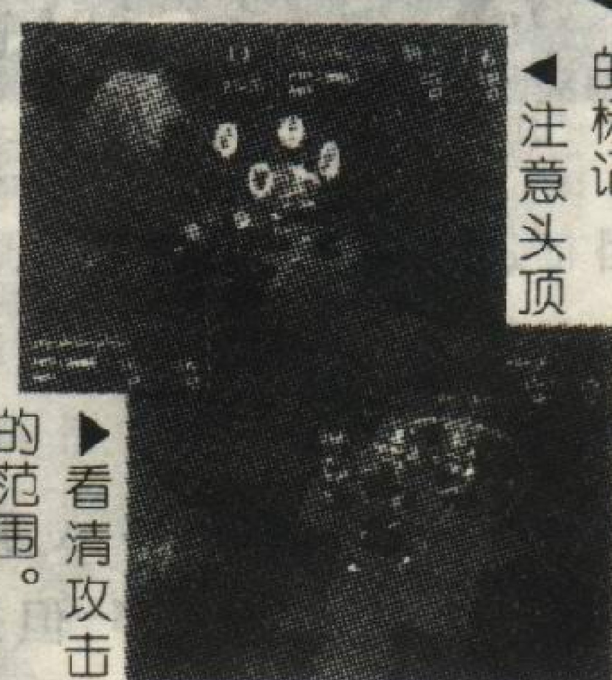
此外，由于支援的关系，角色还可经常防住对手的攻击，这一点是非常重要的。

但是，需要注意当我方同伴被敌人打倒时，友情也会随之下降，所以对于有培养前途的人物一定要安排好其恢复及攻击等行动，以免被敌人趁隙击破。



致于男性与女性角色的友情关系确立之后是否会产生恋情，以致对后面的情节或另两篇的故事造成影响，现在还没有确切的资料，待一有消息我们会立刻公布。





◀注意头顶的标记。

▶看清攻击的范围。

人物	项目	支援效果
辛比奥斯	攻击	直接攻击时的攻击力上升
丹塔雷斯	见切	敌人必杀技及特殊攻击的出现率下降
玛斯玖玲	魔力	魔法攻击时的魔法效果上升
克莉斯	魔性防御＆运	相应属性的防御力上升＆敌攻击成功率下降
赫瓦特	会心	直接攻击时的会心率上升
奥布拉特	防御	敌攻击时防御力上升
艾玲	反击确率＆魔性防御	反击率上升＆相应属性的防御力上升
朱利安	攻击	直接攻击时的攻击力上升
希芭露丽	见切	敌人必杀技及特殊攻击的出现率下降

分三篇展开的"光明"传说

在同一个时代中的三位勇者各自展开旅程!

此次分为三章推出,首先登场的是年轻的

辛比奥斯!

《SHINING FORCE Ⅲ》是由在同一时代中三位主人公的人生所交织而成的空前壮大的传说。游戏会分为三部推出,每位主人公的行动不仅会改变自己的未来,而且会对其它两位人物造成影响。

右图中的三位青年便分别是三篇的主人公,97年12月发售的第一篇是围绕着辛比奥斯的冒险展开的!



第一篇 共和国的年轻剑士 辛比奥斯



第二篇 帝国王子 米狄奥



第三篇 谜一般的神秘佣兵 朱利安

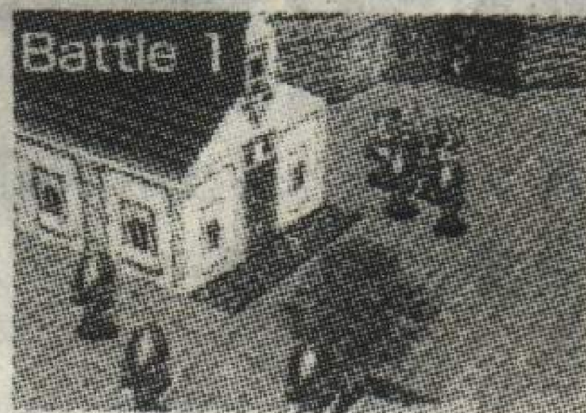
第一章 海上都市萨拉班多的恶梦

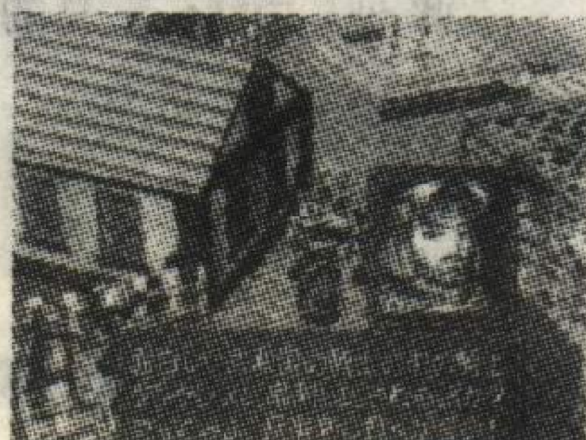
为了争夺圣地艾尔贝塞姆(エルベセム)的霸权,狄斯特尼亚帝国(デストニア)与阿斯皮尼亚共和国(アスピニア)在中立的海上都市萨拉班多(サラバンド)召开和平会议。本篇的主角辛比奥斯(シンビオス)是阿斯皮尼亚共和国建国元勋高姆拉德(コムラード)的长子,自幼一直接受平等理念的教育,因此对有身份之分的帝国抱着厌恶感。这次和平会议,辛比奥斯与骑士丹塔雷斯(ダンタレス)、魔法师玛斯玖玲(マスキユリン)、僧侣克莉斯(グレイス)一起前来,主要是为了增长见识。为此,共和国代表国王贝内特雷姆(ベネトレイム)让辛比奥斯他们到城中搜集情报(注意!在各个村庄、城镇中有很多隐藏的道具,需要玩者展开地毯式的搜索。另外,教堂可以记录、复活和转职,转职是需要LV10方能进行)。辛比奥斯一行人来到帝国驻扎的东区,被士兵认为是间谍差点就要开打时,帝国的第三王子米狄奥(メディオン第二集的主角)率众赶到,及时解围。原来米狄奥他们正在追踪假面僧,正说着突然从和平会谈的会场方向传来爆炸声,米狄奥等急速离开,而辛比奥斯亦往共和国驻扎的西区去。却不料在中央区发现一群戴着面具鬼鬼祟祟的家伙,双方一言不合即刻开战。

~战役1~

辛比奥斯的初战,对手便是米狄奥所追踪的谜之假面僧集团布尔扎姆教(ブルザム)。一如以往的SHINING FORCE,今敌人亦拥有很高的AI,一般不会卤莽地上前攻击,而是算好步数突击行动。因此,我方部队必须在原地将敌人一个一个地诱过来进行围攻。此外,敌人亦会集中攻击我方队伍中比较弱小的人,如僧侣、魔法师等,但是如果有主角在他们眼前的话,敌人则不会去理睬其他人而只顾盯住主角攻击(BOSS除外)。第一战对手只有五个人,因此能很轻松地就赢得这场战役。(这里有个兵种相克的原理:剑克斧、斧克枪、枪克剑,弓箭是飞兵的克星。)

打倒假面僧后,在回寄宿舍的途中竟然遇见贝内特雷姆带着假面僧绑架了帝国皇帝多米尼特(ドミネート)!辛比奥斯打算回寄宿舍质问国王,却不料贝内特雷姆对此一无所知。就在此时,萨拉班多的总督冲进来,责备贝内特雷姆不该绑架蒂国皇帝,现在帝国军正集结兵力要与共和国决一死战。众人讨论下来,觉得这是布尔扎姆教所搞的阴谋,为了能够逃回共和国,埃丘亚鲁将军(エキユアル)他们去吸引帝国军的注意力,而辛比奥斯则保护贝内特雷姆国王抄小路逃走。





~战役2~

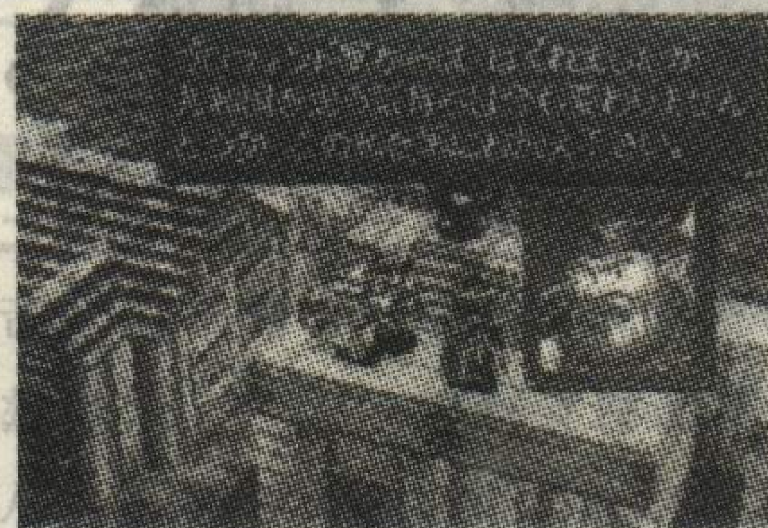
辛比奥斯一行人来至栈桥,正撞见假贝内特雷姆和假面僧。为了澄清事实,自然是不能让敌人逃走。但是,以我方现在的兵力是不可能追上假贝内特雷姆的,最重要的是必须保住站在栈桥中央两名弓箭手的安全。

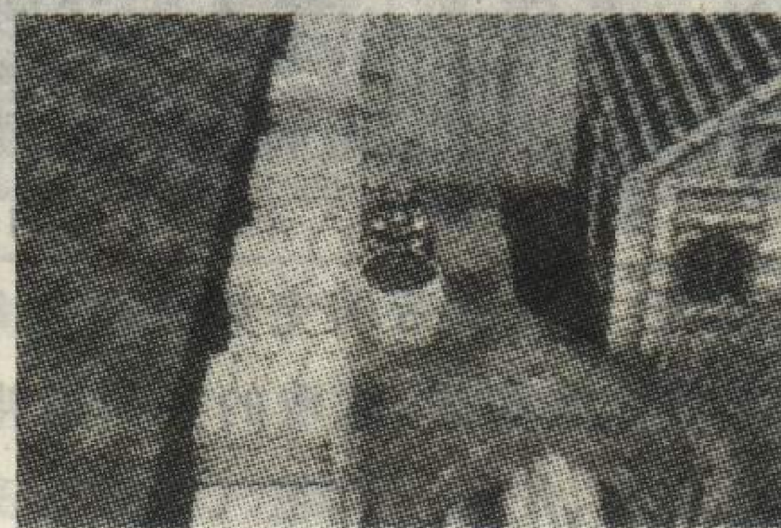
战斗一开始,就让骑兵丹塔雷斯直冲前方,当他赶到弓箭手加罗修(ガロッシュ)身边时,对方正好只剩下1点HP!和加罗修对话后,他就会离开战场,将事实真相禀告于总督,而另一名弓箭手赫瓦特(ヘイワード)则在对话后加入我军(注意,此处会对以后的情节有所影响)。敌军的首领是个魔法师,因此要算好步数,在一回合内将之格杀。

~战役3~

辛比奥斯一行逃出海上都市萨拉班多,在平原上继续追踪假贝内特雷姆,这次依然是会被他逃走。需要注意的是,当假贝内特雷姆离开战场后不久,萨拉班多会出现帝国的追兵,因此千万不要把兵力安置得太过于靠近萨拉班多。先集中收拾上方布尔扎姆教的假面僧,然后再去对付下方帝国追兵。帝国军中有骑士存在,不要给他们突袭的机会,需将其一个个地诱过来,解决骑兵之后再去对付敌首领。

众人追入巴尔萨莫村(バルサモ),却见假面僧居然在村中大摇大摆地走动,完全不把主角他们当回事。在村庄的左上角共和国的军营中,有位普洛方德军(プロフォンド)的战士奥布拉特(オブライト),因为他的小队全灭而心灰意懒。在旅馆二楼中间的部屋中,辛比奥斯他们遇到了布尔扎姆教的四祭司。他们分别是擅长风系魔法以及肉体攻击的高利亚德(ゴリアテ)、男女无区别都会去魅惑的芭桑妲(バザンダ)、极高攻击力最为好战的狄丝赫玲(デスヘレン)、会变身且最具智谋的费亚鲁(フィアール)。除了这四人之外,屋内还有被打扮成假面僧的多米尼特皇帝。众人虽想解救多米尼特皇帝,但实力不济被四祭司用魔法赶了出来,再进屋时却发现布尔扎姆教的人全不见了!看来是四祭司有意拖延时间,让帝国军能包围这座村庄,使两国之间的战火进一步扩大。在出旅馆之前,先通过二楼的密道绕至里屋救出帝国的一位魔法师(虽然不会加入辛比奥斯军,但估计会是第二集中米狄奥的伙伴,所以一定要救他。)出得旅馆,在一家民居的天台找到奥布拉特,发现帝国军已经赶到,奥布拉特加入队伍带众人从村中的水井逃出。



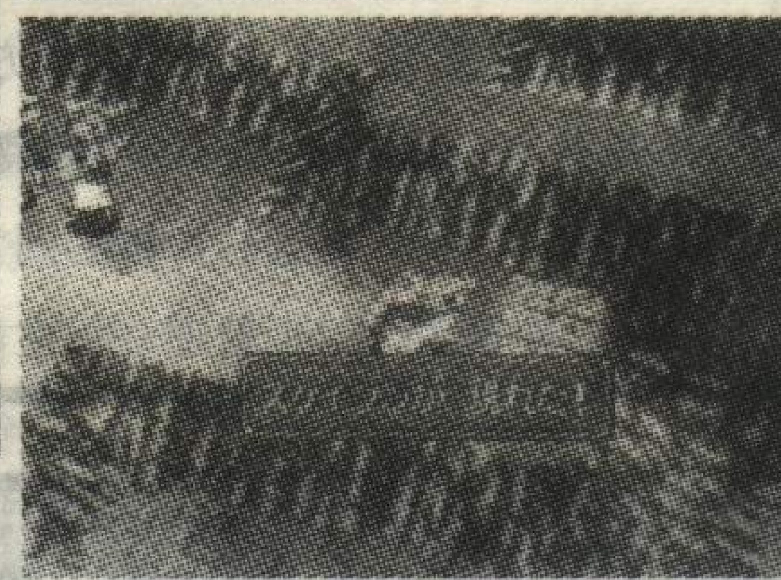


~战役4~

这是在平原上和盗贼之间的战役,因为那些盗贼与布尔扎姆教勾结,当然不能放过他们。此外,如果在村内找到遗迹地图的话,就可以进入遗迹寻宝。但是,进入遗迹时会有盗贼来和你抢宝物,遗迹中的盗贼全灭或逃走,遗迹就会倒塌。因此一定要将平原上的敌人收拾得差不多时,将我军尽数派进遗迹中(主角除外)。



▲在游戏初期,剪兵会在战斗中发挥极为重要的作用。



▼紧张的战斗之中,也别忘了在战场上寻找有用的道具。

~战役5~

消灭了盗贼之后,在山道上又遭遇到怪物,这是一场很轻松的战斗,此外在战场上不要忘了去拾宝箱中的物品。



◀在消灭敌人时主角和丹塔雷斯非常轻松。





第二章　在陆横断列车

辛比奥斯他们终于到达了雷路罗德城(レイルロード),打算乘大陆横断列车直接回共和国。在城中的酒吧内可以找到朱利安(ジュリアン,第三集的主角),从他口中可以得知有关千年王国和休多鲁(ヒュードル,持有强大力量的神秘种族)的事情。在车站内,辛比奥斯发现帝国第二王子亚罗卡特(アロガント)支配下的宪兵队封锁了车站。回营房一商量,大家决定躲在货物中混过宪兵的耳目搭乘列车。

~战役6~

众人来到货仓,却见盗贼正在里面大肆搜刮,而且居然还从货物中找出一个偷渡者!偷渡者是位很可爱的武斗家,名叫艾玲(アイリン)。英雄救美是很自然的事,故辛比奥斯他们不遗余力地去帮助她。战斗一开始,先派遣战士奥布拉特和僧侣克莉斯穿地道抄近路,当他们赶到时艾玲正好只剩下几点 HP,与她对话便会仲间。敌方的飞鸟战士则用弓箭手去对付,骑兵则去突击魔法师。当只剩下那个飞鸟首领时,战斗就告结束。



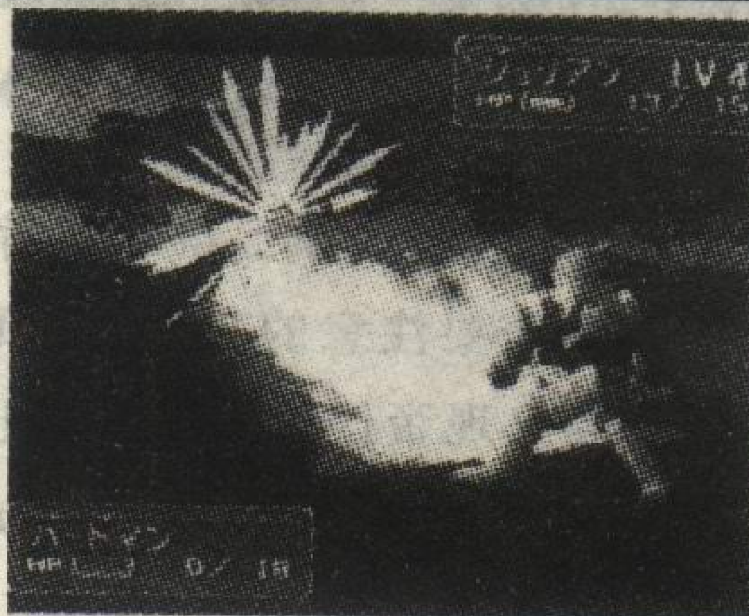
▲第三篇的主人公朱利安居然就在这里的酒馆之中,不过他现在是不能加入成为仲间的。



▼注意敌人的动向,一定要尽快前去援救艾玲,她是无法过久的应付敌方攻击的。

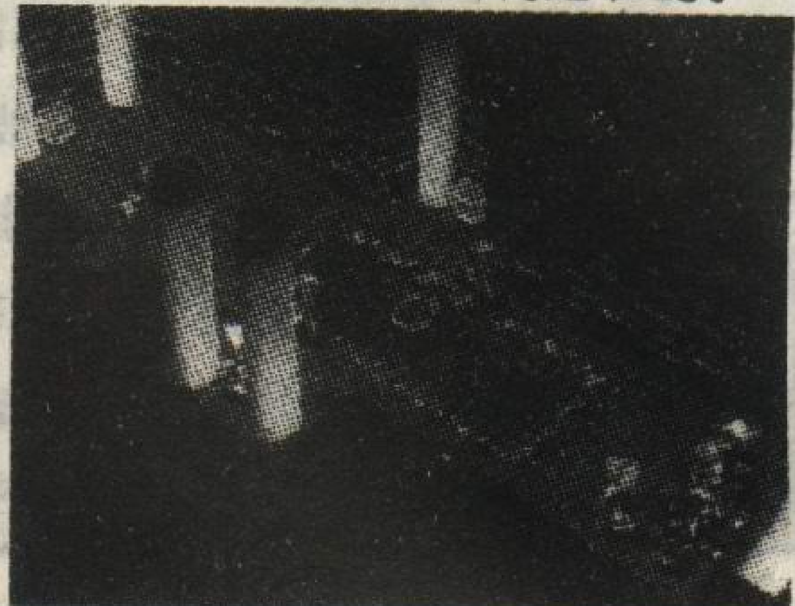
~战役7~

因为一番大战以后将货物都弄得乱七八槽，自然无法再躲藏在里面了，辛比奥斯军唯有离开雷路罗德城。出城后，朱利安追上来说有办法能搭乘上大陆横断列车，便加入我军。在平原上又遭遇帝国军的拦截，由于地形开阔，我军可以利用中央的灌木丛将敌军的飞鸟战士一个个引过来，将之格杀后再去收拾后方的魔法师和小队长。另外，如果在城中找到地图的话，可以去遗迹和盗贼抢夺宝物。



▲主角的攻击力非常优秀，因而在战斗中会十分活跃，去欣赏其强力的必杀技吧！

▼虽然初期的遗迹中没有特别贵重的宝物，但相信对自己严格要求的玩者是不会放过所有细节的。



~战役8~

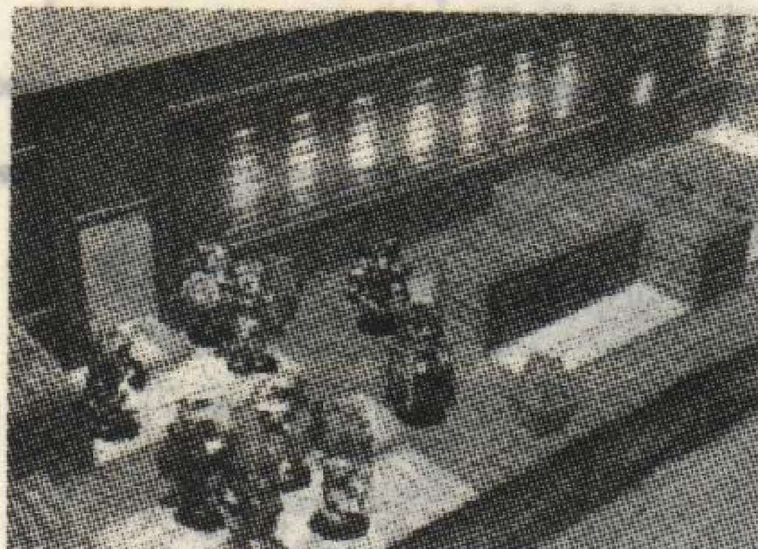
朱利安带众人来到列车的交汇处，欲等列车在此停留时上车，但却发现帝国宪兵队早已等候在那里，这时有群平民从帝国逃往共和国，战败的共和国将军巴利安特(ハリアント)也逃到此地，并将一口怨气撒在无辜的亡命民身上，而帝国宪兵队亦要歼灭亡命民。辛比奥斯军当然不能袖手旁观，帝国米狄奥王子的部队也适时赶到，巴利安特军便交由他去对付，我军的首要任务就是拯救亡命民。每一回合开始，相驶而过的两辆列车都会前进几步，因此解救的方法就是要让亡命民向两辆列车的中央移动。我军的骑兵丹塔雷斯、战士奥布拉特、两位主角辛比奥斯和朱利安则全力冲往列车之间的中央地带，先启动扳道器，让一条铁路移向变道，令亡命民能够逃进来，然后尽快收拾中央的三个敌人。至于山坡上的敌人则交由剩下的魔法师、武斗家、僧侣和弓箭手用间接攻击去对付，消灭了大部队之后，将亡命民安置在后方，然后集中兵力对付上方的敌军小队长。救一个亡命民全员可以加10点经验值，战斗结束后已经战死的巴利安特将军的部下骑兵希芭露丽(シハルリイ)会加入，此时建议将她的武器由长斧换为可远距离攻击的长矛。



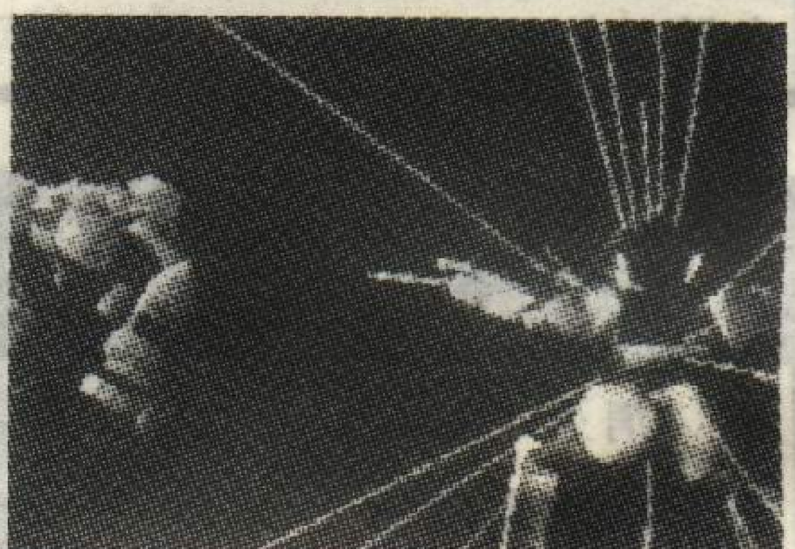


~战役9~

安全搭乘上列车后，辛比奥斯开始在列车中转悠。在神父身后货堆上的木桶中可以找到鸡食，拿着它去喂货舱中的一只鸡，那只鸡便会跟着主角走。为了将来能看到一个很可爱的“蛋”在队伍中蹦来跳去的，一定要做这个步骤！再回到伙伴处，会发觉盗贼来袭，于是在车厢内又是一场战斗。没有援兵、没有BOSS，又是一场很轻松的战役。



▲在战斗前别忘搜寻列车内的各种道具。



▲尽早练出主角的必杀技吧，这样敌人将变得不堪一击。

~战役10~

消灭在车厢内的盗贼后，共和国的鸟人姐弟前来支援，因为盗贼将列车断开，故让弟弟塞罗(セロ)去查看，而姐姐艾尔达(エルダー)加入队伍和众人一同上车顶收拾盗贼。战斗时要注意两边会出现鸟人的伏兵，而通往车头的通道只容得一人行走，因此最好让弓箭手和魔法师跟在骑兵、剑士之后支援，至于艾尔达虽然能够不受地形限制，但她的实力很弱，最好不要让她单独行动。击败了盗贼的首领后，从他口中得知一直在追踪布尔扎姆教的米狄奥有危险，辛比奥斯便派塞罗帮助米狄奥。

第三章　狙击守护像

~战役11~

因为铁路被盗贼破坏，故辛比奥斯军唯有绕道而行来到了被诅咒的村庄库亚斯(タアーズ)。村庄中没有一个人，四处弥漫着妖气，且一进村朱利安就不知跑哪儿去了。大家议论着是否村中闹鬼，很意外地号称共和国第一骑士的丹塔雷斯居然十分怕鬼！辛比奥斯和僧侣克莉斯受托在村中调查，当他们来到墓地时，突然出现一僧兵要他们离开。这时朱利安不知从哪里蹿出来，并告诉大家在村中大屋内有个休多鲁！那僧兵则是圣地艾尔贝塞姆的密教僧卡恩(カーン)，也是来调查有关休多鲁复活一事。而朱利安的父亲被那个休多鲁所杀，他一直在寻找那个杀父仇人。为了“欢迎”辛比奥斯他们，屋内的休多鲁派遣出许多僵尸化的村民和我军战斗。千万不要杀死那些僵尸，让NPC的卡恩用艾尔贝塞姆的宝珠封印他们。需要注意的是有些坟墓中藏有怪物，当我方人员走到一定的位置时，他们就会出现。

~战役 12~

消灭了外面的敌人后，众人进入屋内，而卡恩也加入队伍。屋内有不少地方有伏兵，需要特别当心，尤其是会使用风魔法的幽灵。在底楼有堆木桶堵住了一间房门，一定要打碎它，否则这场战役结束后就无法进去拿宝物了。当打倒所有的敌人后，二楼的门会打开，劣性的休多鲁便在里屋内。先将他身边的三个敌人引到走廊中，杀死其中的人面鸟时，走廊的两个窟窿中会出现两个幽灵魔法师。收拾了所有的小喽罗后，再让卡恩用艾尔贝塞姆的宝珠打消休多鲁的结界，然后一拥而上围攻他。劣性的休多鲁临死前说各地的休多鲁会依次觉醒再度君临这个世界，至于杀死朱利安父亲的那个休多鲁是他们之中的王者，朱利安根本不可能击败他。

消灭了休多鲁，库亚斯村又恢复了生气，村民们都从诅咒中解放出来，其中一魔法师奴恩(ヌーン)加入队伍。另外，在领主屋一楼的研究室里有位开着机械装甲的老爷爷马尼皮尔(マニユピル)，当他得知自己已自由了后，兴奋地冲出去周游世界。在村庄中稍事休息后，众人继续前进。

~战役 13~

辛比奥斯军终于来到了帝国的国境，只要再穿过中立国巴兰多(バーランド)就可以回到共和国了。把守帝国最后防线的是弗兰茨将军（フランツ），本来这应该是一场很简单的战役，但是帝国将军丝琵丽狄多（スピリテッド）的乱入却将局面搞得一团糟。大约第三个回合时，丝琵丽狄多将军带着她的白色剑士们于河岸边突然出现，并且攻击拦住去路的弗兰茨军。当卡恩听到丝琵丽狄多将军的目的是破坏巴兰多的守护像时，顿觉不妙。巴兰多的守护像是防卫圣地艾尔贝塞姆的结界，如果它破坏了，会增强负面的休多鲁的力量，而正面因贝达(インベータ)的力量就会衰弱。但是怎么看好象都很难阻止丝琵丽狄多将军的部队，还是乘白色剑士和弗兰茨军交战时去捡些便宜。丝琵丽狄多军离开后，我方也基本上把弗兰茨军收拾了差不多了，可以对弗兰茨将军的本队发动攻击。(因为笔者从未使用撤退魔法来骗级，而是很老实地一版一版去攻，所以若有人以高 LV 阻止丝琵丽狄多，那又另当别论。故这篇攻略是记述在不骗级的前提下，所能产生的结果!)

解决了弗兰茨将军后，辛比奥斯军先在一村庄中整备一番。在一间民房内有位妇人正想煮一个奇怪的蛋吃，花 100 元将它买下来，然后拿去给营房中的母鸡孵，不一会儿便有一个很可爱的不知名生物窜了出来，东张西望后逃之夭夭。在营房旁的大屋中，辛比奥斯遇见了被遗弃下来的埃丘亚鲁军的伤兵和弓骑兵加斯汀(ジャスティス,GRANDIA 的主角?)。据加斯汀所言，埃丘亚鲁将军似乎有什么重大的决定，而他则和将军持反对意见因而被赶了出来，但是无论怎么劝他，加斯汀就是不肯说出和埃丘亚鲁将军闹翻的原因。当辛比奥斯走出村庄时，加斯汀追出来并加入队伍。





~战役 14~

出得村后，便看见了远处的丝琵丽狄多将军。虽然说是要阻止她破坏守护像，但根本就等不及我军赶到，且对方那里又有布尔扎姆教四祭司之一芭桑妲。守护像被破坏之后，芭桑妲本想对付辛比奥斯军，但因察觉到一神秘人物的存在而离开。剩下的丝琵丽狄多将军便很容易对付，不过在攻击她的部队之前先抽出部分兵力去解决遗迹。击败丝琵丽狄多将军后，芭桑妲也被一个名叫休多鲁的击落下来，而那人正是朱利安的杀父仇人!朱利安不听众人的劝阻，上前攻击休多鲁未果反被对方击落大河，转眼消失在急流中!（早就料到朱利安会离开队伍，因为他毕竟是第三集的主角，哪能老是和第一集的主角混在一起?）休多鲁离开后，芭桑妲亦抱着丝琵丽锹多将军飞走。

~战役 15~

辛比奥斯等行至通往共和国镜内的吊桥，没有发现朱利安的身影，倒是帝国的加赞鲁将军(ガーゼル)率兵出现，更令人惊讶的是共和国的埃丘亚鲁将军也在队伍中!埃丘亚鲁将军指责贝内特雷姆令国家变得如此混乱，违背了当初建国时的理想，因此他决定和帝国联手，将世界统一消除战争的因子。埃丘亚鲁将军还唤出伏兵，不过没有他原先安置得那么多，原来埃丘亚鲁军的大部队被跟在辛比奥斯军后面的米狄奥军截了下来。这场战斗虽然受地形限制，但相对地敌人的兵力也很分散，比较容易对付。当我军行至桥上时，埃丘亚鲁将军要砍断吊桥，加赞鲁将军因自己的部下也在桥上而拒绝这种卑鄙的做法，两人争斗中，埃丘亚鲁将军一脚踏空，落入河中。

收拾了加赞鲁军后，两位主角再度聚在一起，米狄奥感谢辛比奥斯派塞罗来帮助他，而辛比奥斯亦对他的多次相助表示谢意。最后，双方相互告别，米狄奥要前往圣地艾尔贝塞姆，阻止布尔扎姆教团对其破坏；辛比奥斯则返回共和国，塞罗亦一起同行。

第四章 阿斯皮尼亚共和国的内乱

经过激烈的战斗后，辛比奥斯军终于保护国王贝内特雷姆回到了共和国的首都阿斯尼亚(アスニア)。一日，众人在军营中讨论，突然发觉巴兰多的守护像被破坏后，其后果比想象中的还要大！因守护像形成的结界在万里长城结成强力封印，令长城外的魔物无法入内，但现在守护像被毁，魔物开始大举侵入。前去调查布尔扎姆教的米狄奥军势必难以抵挡增强力量后的休多鲁，塞罗不禁担心起来，向卡恩借了艾尔贝塞姆的宝珠后急忙赶往米狄奥处。在城中的辛比奥斯和贝内特雷姆在讨论国内不稳的现状时，传来地方领主贝安伊尔(ベアンイル)起兵谋反的消息，辛比奥斯忙请令出击。出击前自然要在王都中搜刮一番，在士兵休息的屋中有一战士霍斯特(ホースト)会要求加入，如果招他进来的话，以后就不能令狼人弗兰克(フランク)仲间，两者选择哪个任玩者的喜好。

~战役16~

众人由北门出城，正撞见贝安伊尔军的斯特利齐(ストリッチ)侵攻部队。我军可以兵分两路，一路由骑兵带着大部队从平原进攻，另一路只需主角辛比奥斯、僧侣克莉斯和弓箭手赫瓦特即可。让辛比奥斯一路穿过山脉抄近路进攻，并停留在山脉的出口处，吸引敌人的注意力。当两路人马汇合后便可展开总攻。

战斗结束后，大家却发现城门竟然关起来了！于是，辛比奥斯决定绕道回故乡福拉加尔德(フラガルド)。先在小镇斯特利齐休息一下，却惊闻弗拉塔将军(フラッター)也叛乱了！真是哪壶不开提哪壶。在村庄中辛比奥斯终于逮住了那只传说中的企鹅型幻兽“盼”(ペン)，它似乎是从万里长城外而来。加入队伍的盼只有LV1，没有转职，实力弱得可怜。

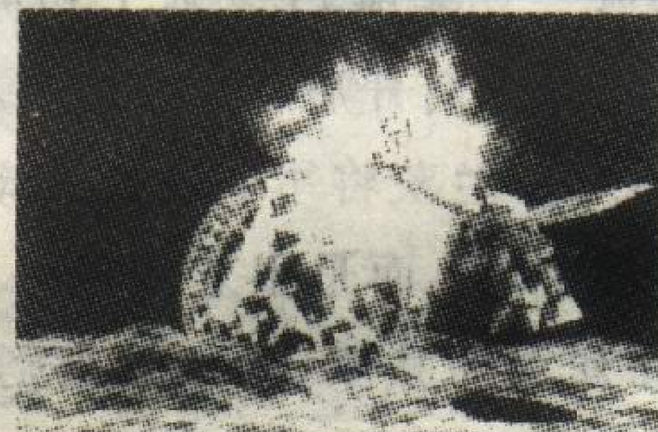
~战役17~

补给之后，辛比奥斯军来到阿斯皮尼亚南沙漠地带。这一战要注意的事项便是骑兵在沙漠中行走会受限制，另外沙漠遗迹距离敌首领很近。如果要进入遗迹的话，先让辛比奥斯等人在绿洲处牵制敌人(但是不要让敌人过来攻击)，同时派飞兵等由后方绕至遗迹入口，这样敌首领就会在原地待机。等遗迹的扫讨战结束后，我军便可以两面夹击消灭敌人。

结束战役后，库亚斯村的马尼皮尔老爷爷驾驶着机械装甲赶来，加入队伍中。

~战役18~







因为王都的城门关闭，辛比奥斯军只得冒险穿过火山。这一关中会有不少伏兵，且当走到弯道口时龙便会出现，因此一定要小心行事。龙虽然强劲，但是却惧怕弓箭和冰魔法。

~战役19~

平安通过火山的辛比奥斯军，总算是在平原上追到正欲进攻福拉加尔德城的弗拉塔将军。弗拉塔将军认为代表国王贝内特雷姆和高姆拉德独霸国家财产，置人民的苦难于不顾，所以才举兵谋反。辛比奥斯自然不相信自己的父亲高姆拉德会做出这种事情，于是一场内战在所难免。敌军分东、西两边配置，为了避免被包围，我军应先集中攻击王都西门的敌人。将其消灭之后，再迎击福拉加尔德城前弗拉塔将军的本队。战败后的弗拉塔将军在众人的劝告之下，决定和辛比奥斯去见高姆拉德，亲自问个明白。正在这时，布尔扎姆教四祭司之一费亚鲁突然出现，给予弗拉塔将军致命一击后，说是要去和高姆拉德好好地“谈一谈”。听到费亚鲁这番话，弗拉塔将军对高姆拉德的怀疑又加重了，他恳请主角如果高姆拉德真的背叛了共和国，那就应该大义灭亲，说罢含恨死去。

满怀疑惑和为难的辛比奥斯进入福拉加尔德城，却见城内异常地寂静，许多民屋都房门紧闭。在教堂中，终于找到了避难的居民们，据说是邪教布尔扎姆的教徒入侵。绕到讲坛后和神父对话，得知城墙上某个共和国的徽章可以打开通往辛比奥斯家中的密道。

~战役20~

辛比奥斯他们穿过密道，进入家中。看到父亲高姆拉德独自一人坐在大厅内，辛比奥斯便单身上前想向他询问。不料高姆拉德却要辛比奥斯赶快离开，因为这是一个陷阱！还没等众人反应过来，费亚鲁率领手下出现并捅了高姆拉德一刀。这场战斗并不难，虽然辛比奥斯一个人在前方，但因为费亚鲁不会主动攻击，剩下那些喽罗则不足为惧。不过，如果能够击中费亚鲁一次，就可以从他身上取得“船舱的钥匙”(这关系到以后剧情的发展，在第二集中该钥匙将会交由米狄奥。)如果想得到“船舱的钥匙”，就等费亚鲁撤退前的一回合内派人攻击他。

费亚鲁临走前告诉众人他还要去拜访共和国的另一位元老帕尔西斯(パルシス)，当消灭掉剩下的敌人后，奄奄一息的高姆拉德嘱咐辛比奥斯一定要解救帕尔西斯。安葬了父亲高姆拉德之后，辛比奥斯重振精神，准备前往奥布萨布(オブサブ)。塞罗也赶了回来，将艾尔贝塞姆的宝珠还给卡恩后，再度离开去帮助米狄奥军。

如果战士霍斯特先前没有加入的话，那么现在便可找城内的狼人弗兰克仲间。另外，城内还有锻造屋，将矿石和资金给店主，他便会替指定的角色打造武器和防具。

第五章 奥布萨布遗迹之塔

～战役 21～

出了福拉加尔德城，辛比奥斯军在北山岳道处遭到布尔扎姆的拦截，因为敌人并不是很强，所以只要注意人员的配备便可轻松取胜。

应该说这是一个升级的好机会，因为敌人会源源不断地出来。因为以后的战斗会越来越艰苦，对于队伍中那些等级较低的同伴来说，难免会感到力不从心，所以可以令他们去对付出现的敌方援军，而我军主力部队则应放慢进攻速度，待那些同伴以有了一定的实力之后便可大举前进。

～战役 22～

摆脱了布尔扎姆教徒的阻击后，辛比奥斯军终于抵达了奥布萨布村。稍事休息整备后，众人登上遗迹之塔。费亚鲁早已在此布好阵形等候主角的到来，不过还是先不要去理睬他们，集中精力到遗迹中和盗贼争夺宝藏应放在首位。在遗迹之塔通往万里长城的平台处，会有伏兵不断出现，这又是一个增加经验值的好机会。最后对付费亚鲁时要留意他的魔法，必须先将他身边的那个魔法师消灭掉，否则两人的魔法连续攻击很难有人能承受得住。

击败了费亚鲁，帕尔西斯察觉到另一个布尔扎姆教的祭司正在赶往此地，忙令丹塔雷斯杀了费亚鲁。丹塔雷斯出于骑士道精神，不愿攻击倒地受伤的人。在犹豫中，芭桑妲赶到，以帕尔西斯的生命来要挟，交换费亚鲁。待两人离去后，帕尔西斯领着辛比奥斯来到塔顶的展望台，那里安置着负之力的计测器。帕尔西斯告诉众人，象征着布尔扎姆的巨大飞行物女武神（ワルキユーレ）已经启动，往南边飞去了。虽然必须尽快打倒布尔扎姆教，但是得先镇压国内的叛乱，为此帕尔西斯随辛比奥斯前往马罗利领（マロリー）寻求特拉斯汀（トラスティン）的帮助。

～战役 23～

由遗迹之塔的平台来到万里长城的辛比奥斯军，必须先消灭长城上的魔物和布尔扎姆教徒方可通过。当我方任何一人行至碉堡前，共和国的密探忍者村雨（ムラサメ）就会出现，并引出藏在地底的石巨人。NPC 村雨会跟随着主角行动，因为他的实力不俗，且 AI 相当高，故不必担忧他的安危。这时，在万里长城的入口开始会不断出现布尔扎姆教徒，可以适当地多骗几个出来。BOSS 石巨人会进行大范围的攻击，向它发动总攻之前的行军应贴着城墙走，否则会被石头砸到。靠近石巨人前，先将两边的魔法师收拾了，然后尽量在一个回合之内将石巨人击败。

众人总算过了万里长城，村雨对自己曾被布尔扎姆教捉住以及没有探听到有价值的情报而耿耿于怀，他打算先去马罗利领刺探情报。告别了村雨后，辛比奥斯军在一小镇内休息。

～战役 24～

在马罗利领前的平原上，布尔扎姆教徒严阵以待。当辛比奥斯军行至地图的一半时，有怪物瓦姆（ワーム）不断地冒出来。这种怪物一般生长在共和国的南方，如今出现在北方土地上，显然太不寻常。我军靠近马罗利领时，瓦姆的女王便会出现，因为被布尔扎姆教改良过的瓦姆女王拥有极高的攻击力，故最好在一个回合之内收拾它。

第六章 首都阿斯皮亚的巨神战士

辛比奥斯一行终于抵达了马罗利领，领主特拉斯汀是辛比奥斯的姐夫。然而，辛比奥斯他们在城中待了好几天，也没能见到特拉斯汀和姐姐玛格丽特（マーガレット），连艾尔达的好友鸟人费丁格（フィンデング）也不见踪影。

在城中补给结束后，辛比奥斯至领主府前要求见特拉斯汀，起初守门的士兵不让主角入内，但当他们看到主角的强硬态度，守门的士兵亦觉得十分为难，正不知所措的时候，特拉斯汀的副官威尔马（ウィルマー）走了出来，并带辛比奥斯至执务室，让他稍等片刻。威尔马离开后，村雨现身，告诉辛比奥斯城中现在已被威尔马所控制，特拉斯汀夫妇被软禁起来，其原因是帝国第二王子亚罗卡特绑架了特拉斯汀夫妇的儿子阿古利德（アグリード）。帕尔西斯让村雨去召集军营中的伙伴们，辛比奥斯和丹塔雷斯则通过窗子跳到庭院中。

～战役 25～

威尔马副官早已在庭院中布下阵势，辛比奥斯和丹塔雷斯两人处于被包围的境地。在我方援兵还没有到来之前，先要以两人之力收拾前方左右两边的敌人。如果事先没有带齐回复 HP 的药品的话，会有些困难。解决了前方的敌人后，辛比奥斯和丹塔雷斯便在原地待机，等候援军。与大部队合流后，一鼓作气向威尔马的本队发动进攻。

威尔马临死前告诉辛比奥斯，他这么做的原因全是为了阿古利德王子的安危。因为帝国第二王子亚罗卡特用阿古利德的生命来要挟，让威尔马解决辛比奥斯军，而且城外还有弗拉塔将军的儿子布拉夫（ブラーフ）率领大军监视着他们的一举一动。虽然杀了威尔马，但依然没有解除马罗利领的危机，首先必须消灭城外的布拉夫军。此时帕尔西斯亦告诉众人一个惊人的秘密，布拉夫竟然是弗拉塔将军和布尔扎姆教的祭司芭桑妲的孩子！

~战役 26~

从王宫庭院的侧门出去，守候在城外的布拉夫要求和辛比奥斯堂堂正正地一决高下，看看到底谁最有能力成为共和国的将军。布拉夫军横向一直线排开成“双头蛇”(又不是银英传的莱因哈特，摆这种阵型也成不了什么气候)，所以应先集中兵力攻击左或右方的的两头。笔者是选择了有两个魔法师所处的右方，先将魔法师解决，避免受到大面积的伤害。而我军的两位魔法师便可以使用大范围的雷魔法，攻击敌军密集的骑兵部队。将右边的敌人收拾得差不多时，左边的敌人也赶到了，至于布拉夫本人则交由主角辛比奥斯去对付。

战败的布拉夫承认自己不如辛比奥斯，更重要的是自己没有那么多可靠的伙伴能和他一同作战。眼看布拉夫就要死去，他的母亲芭桑妲骑着龙赶至救起他，临行前说会在王都等着辛比奥斯。捡起布拉夫落在地上的“像之黑水晶”，辛比奥斯军往首都阿斯皮亚进发。

~战役 27~

对着王都外城墙的黑色雕像使用“像之黑水晶”，便可进入王都的地下遗迹。芭桑妲和丝琵丽狄多将军早已等候在那里，原来帝国和布尔扎姆教已经结成盟友，占领了首都阿斯皮亚，芭桑妲还要用手中的“负之力的杖”启动休多鲁王都的守护像巨神战士！辛比奥斯他们当然不能容忍其所为，一场恶战就此展开。因为敌人分成几块布置，所以只要一步步收拾他们即可。芭桑妲和丝琵丽狄多将军这两个 BOSS，先对付站在前方的丝琵丽狄多将军。打败她后，丝琵丽狄多将军清醒过来，原来她一直被芭桑妲控制着。对于败给了辛比奥斯军，丝琵丽狄多将军并不介意，她觉得遗憾的是未能以自己的意志来战斗。丝琵丽狄多将军死后，就剩下芭桑妲的本队了。因为要通过狭窄的木桥方能到达芭桑妲处，所以要做好被其召唤魔法重创的心理准备。所幸僧侣是最后行动的，可以用全体回复魔法来补血。虽然击败了芭桑妲，但却无法碰触“负之力的杖”，众人只能眼睁睁地看着芭桑妲抱着“负之力的杖”滚落急流。辛比奥斯一行往遗迹的出口而去，打算解救他的侄子阿古利德。到达出口时，特拉斯汀的部下鸟人费丁格赶至，说是特拉斯汀领主夫妇已经得知所发生的一切，让众人先回马罗利领。

~战役 28~

在回马罗利领之前，遗迹中有一个对剧情毫无影响可玩可不玩的版面，那就是古代神殿。古代神殿内一共有四关，前三关都是要打倒首领，旁边会有敌人不断地出现。

最后一关敌人虽不多，但却非常强劲，尤其是 BOSS 能召唤龙，且有一万多点 HP！击败他之后，便可以得到能召唤龙的法杖。

~战役 29~

众人回到马罗利领，特拉斯汀在无计可施的情况下，决定牺牲自己的孩子，进军王都。这时帕尔西斯想出一个计划：王都的巨神战士因为失去了芭桑妲的控制，会不分敌我地攻击双方部队，帝国方面肯定因此而手忙脚乱。由辛比奥斯率部分人马穿过遗迹至石桥解救阿古利德，另一支部队则由鸟人费丁格率领去破坏上游的水坝，让大水将巨神战士冲走。而特拉斯汀则带兵攻打外围城墙的帝国军。这一计划立刻得以实施，辛比奥斯军中不能出战的人员就编入费丁格的第二部队，如果觉得人手不够的话，可以去城内的酒吧中再召三个佣兵。

这场战役分两队进行，辛比奥斯一方在石桥上牵制帝国军，几回合后巨神战士被启动，开始无差别攻击，因为它有三万多 HP，所以不需要和其缠斗，只要拖延时间即可。另一方面则是费丁格部队，要尽量在最短的时间内攻至水坝的另一头，消灭守闸的斧兵。在开闸放水的前一回合内，石桥上我方部队必须移动到有城墙保护的桥头，这样当大水淹过来时不致被冲走。巨神战士在大水中炸开，洪水过后，闻声赶来的帝国第二王子亚罗卡特气急败坏地率领残兵败将和辛比奥斯作最后的对决。

~战役 30~

最后一战和前一场战役相比较，只有“轻松”二字可以形容。先将敌斧兵和骑兵引过来，杀了他们之后再去对付 BOSS 亚罗卡特。亚罗卡特只有五百多点 HP，两、三个回合就能解决。战败后的亚罗卡特输得心服口服，并坦言为了夺取帝国皇帝的宝座，他需要绝大的功勋，因此即便是和布尔扎姆教联手也再所不惜。亚罗卡特咽气后，特拉斯汀夫妇也赶到，众人刚想去将吊在空中的阿古利德放下来时，受命于帝国皇帝多米尼特、监视亚罗卡特的忍者亚夏(ヤシャ)现身，砍断了绑住阿古利德的绳索，在特拉斯汀夫妇的悲呼中，阿古利德向湖中坠落。辛比奥斯不顾帕尔西斯的阻拦，正想跳入湖中去救自己的侄子时，鸟人费丁格叼着阿古利德飞了上来，真是一出皆大欢喜的大结局!?

次日，望着狼籍的王都阿斯皮亚，众人感慨万分。所幸共和国国王贝内特雷姆和建国元勋帕尔西斯尚在，虽然失去了诸多将军，但辛比奥斯无疑已成为能独挡一面的王国的继承者。在王都的外围城壁，提拉尼将军(ティラニイ)正率军抵抗帝国的进攻，辛比奥斯正想去助阵时——突然有士兵前来报告：帝国军已经突破了外围城壁，提拉尼将军的部队全灭！是谁能有这种实力，击破王都 那坚固的外围城壁呢？众人赶至城门前的石桥，果然不出所料，击破提拉尼将军防守的正是帝国第三王子米狄奥军！跟在米狄奥身后的竟然是帝国皇帝多米尼特！原来，所谓的绑架只不是多米尼特和布尔扎姆教串通好的一场戏而已，是给予帝国侵略共和国的借口。父亲的命令、兄长的仇，面对这两项不可抗力，米狄奥无奈地对辛比奥斯道：“这就是命运！”本已结下友谊的辛比奥斯军和米狄奥军，双方之间的战斗一触即发，有谁能够阻止这种毫无意义的战斗呢？看来非“那个人”莫属了，但是帝国方面、米狄奥他们究竟经历过什么样的磨难呢？98年春，SHINING FORCE Ⅲ——SCENARIO 2 将以米狄奥的视点来看清这场战争的背后，辛比奥斯所不了解的帝国的动态！

饿狼传说 特别篇

RBS

责编/FOX

机种:SS　厂商:SNK　类型:ACT
媒体:CD-ROM 对应扩张 RAM 卡及 4M 扩张卡

投技

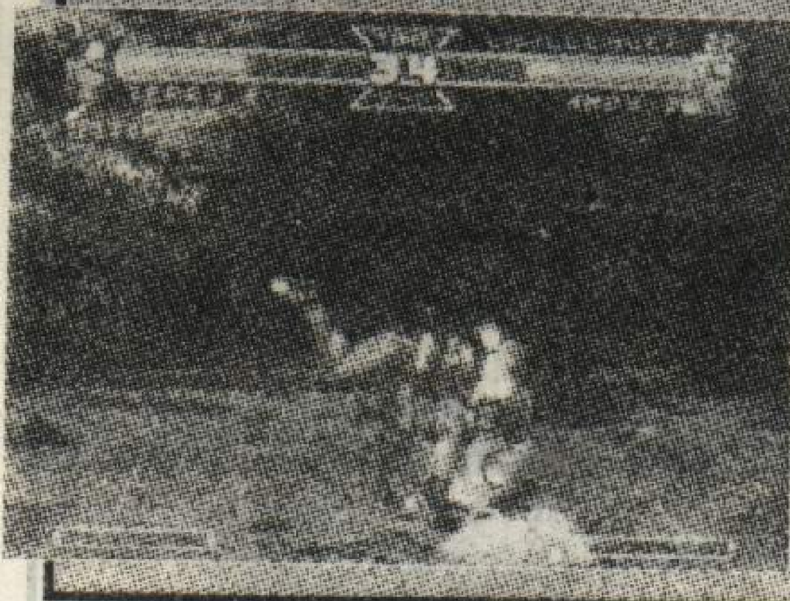
在接近战中，投技可以说是非常有效的攻击方法之一。投击主要分为3种类型，一种是将对手摔出给予攻击；一种是将对手牵制住后给予复数打击。除以上两种形式外有个别角色还有空中投技。投技主要是方向键→+C,在对战中要经常使用。

投技后追加技

本游戏中望月双角、鲍伯威尔逊、布露玛莉三人拥有投技追加技。人力成功后当成功的投出对手后还可给予追加攻击。



布露玛莉的投技追加技





特瑞 伯加德 TERRY BOGARD

投技
バスタースルー
→+C
中段攻击
チャージキック
ダッシュ中→+C
对空攻击
ワイルドアッパー
↘+A
ライン送攻击
バックスピンキック
→+B
必杀技
バーンナックル
↓↙←+A or C
パワーダンク★
→↓↘+B
クラックシュート
↑↙←+B
ライジングタックル
↓タメ↑+A
パワーウェイブ
↓↘→+A
ラウンドウェイブ
↓↘→+C
パッシングスウェー
↓↘→+Z
パワーチャージ
←→→+A
超必杀技
パワーゲイザー
↓↙←↙→+BC
潜在能力
ドリプルゲイザー
↓↙←↙→+C



安迪 伯加德 ANDY BOGARD

投技
内股
→+C
特殊技
浴蹴
→+B
对空攻击
上面
↘+A
必杀技
斩影拳
↙→+A or C
升龙弹
→↓↘+C
空破弹★
↙↓↘→+B
飞翔拳
↓↙←+A
爆震
→↘↓↙←+C
超必杀技
超裂破弹
↓↘→+BC
潜在能力
斩影裂破
↙↓↘→+C



东丈 JOE HIGASHI

投技
ジョースペシャル
→+C
接触技
膝地狱
↘+C
特殊技
スライディング
↘+B
バーチカルアッパー
←+A
对空攻击
肘打
↘+A
追打攻击
炎的指先
↓+C
ライン送攻击
ジョーソバット
←+B
必杀技
スラッシュキック(弱・强)
↙→+B or C
黄金之カカト
↓↙←+B
タイガーキック★
→↓↘+B
爆裂拳
A连打
プレッシャーニー
→↓↘+C
ハリケーンアッパー
→↘↓↙←+A
爆裂ハリケーン
→↘↓↙←+C
超必杀技
スクリューアッパー
→←↙↓↘+BC
潜在能力
スライドスクリュー
→←↙↓↘+C

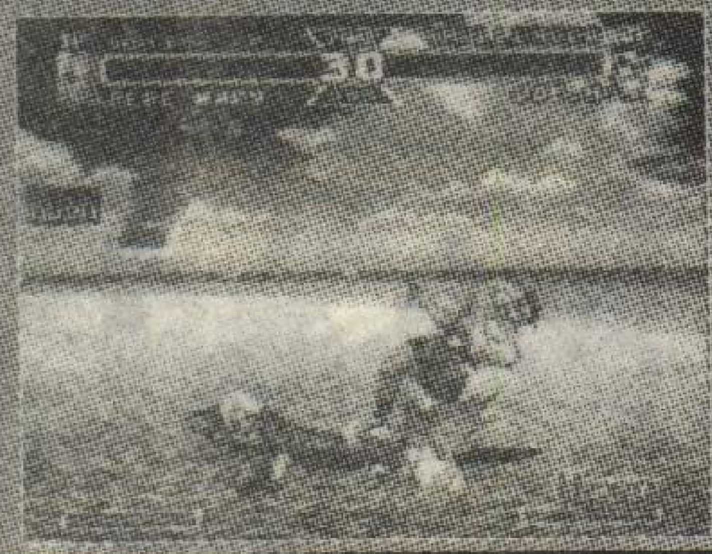


不知火 舞 MAI SHIRANUI

投技
风车崩
→+C
空中投
梦樱・改
↙ or ↓ or ↘+C
特殊技
三角飞
画面端
起上攻击
跳蹴
C
ライン送攻击
龙之舞
←+A
必杀技
花蝶扇
↓↘→+A
乱花蝶扇
↓↙←+C
龙炎舞★
↓↙←+A
阳炎之舞
↓タメ↑+C
必杀忍蜂
←↙↓↘→+C
ムササビ之舞
空中↓+AB
超必杀技
超必杀忍蜂
→↙→+BC
潜在能力
月下乱牡丹
→↙→+C

特殊技

特殊技是每个角色特有的攻击方式，特殊技的人力方法并不难，但却以给对手意想不到的打击。各特殊技的特性亦不相同。



中段攻击

当对手进行中段攻击时是不可以蹲防的，在游戏中要多加使用。



对空攻击

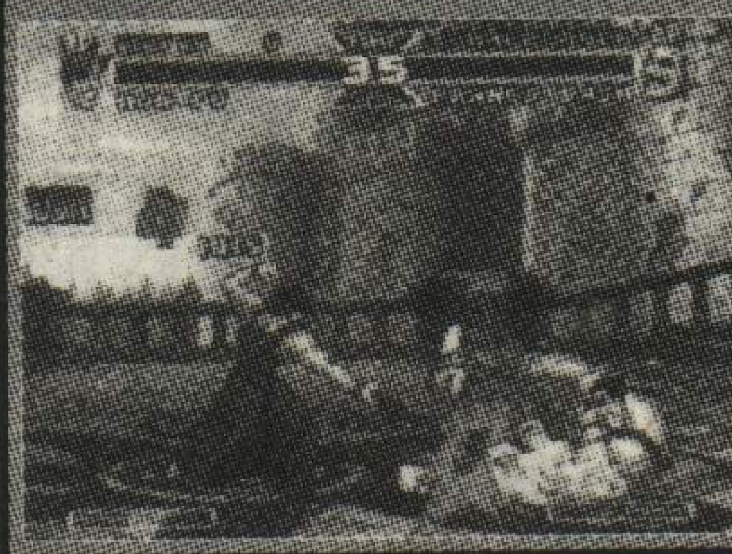
当对手跳起时有效的办法就是对空攻击。



每个人的对空攻击各不相同。

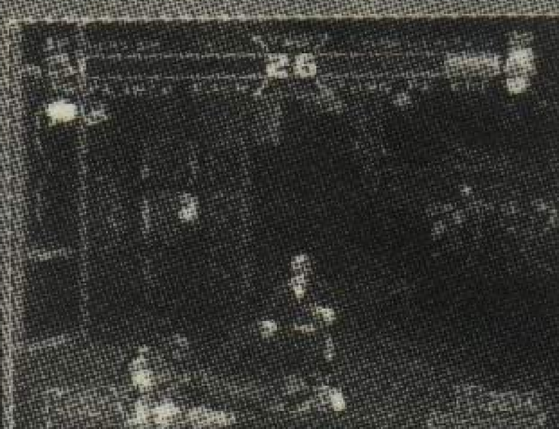
追打技

当对手击倒后有的角色还可以进行追打，这样可以削减对手的体力，追打击也是游戏中左右胜败的原因之一。



起身攻击

不知火舞、鲍伯、弗兰克以及山崎龙二都有起身攻击，当被对手击倒时输入指令亦可马上起身对其攻击。



这是弗兰克的起身攻击。



望月双角 SOKAKU MOCHIZUKI

投技
无门地狱投
→+C
无道缚投
←+C

投技之连续技
地狱门
无道缚投←↙↓+C

空中投
升天杀
↙ or ↓ or ↘+C

对空攻击
锡杖上段打
↘+A

追打攻击
雷击棍
↓+C

必杀技
まきびし
↓↘→+A
野猿狩★
↓↙←+A
凭依弹
→←→+C
雷神愚
→↓↘+B
鬼门阵
相手近一回转+C
邪棍舞
A 连打
喝
→↘↓↙←+B
涡炎阵
↓↙←+Z

超必杀技
いかづち
→↘↓↘→+BC

潜在能力
无惨弹
→↘↓↘→+C

鲍伯威尔逊 BOB WILSON

投技
ファルコン
→+C

投技之连续技
ホーネットアタック
↘↘+C

空中投
イーグルキャッチ
↙ or ↓ or ↘+C

特殊技
H. ヘッジボッグ
ダッシュ中→+A
イーグルステップ
空中↓+B

对空攻击
エレファントタスク
↘+A

追打攻击
リンクスムアング
↑+C

起上攻击
フライングフィッシュ
C

必杀技
ローリングタートル
↓↙←+B
サイドワインダー
↓↙←+C
フロッグハンディング
ホーネットアタック←→→+BC
ハイソンホーン
↓タメ→+B
タンキーダンス★
→↓↘+B

超必杀技
デンジャラスウルフ
→←↙↓↘→+BC

潜在能力
マッドスピンウルフ
↓↙←↓↙←+C

洪福 HON FU

投技
バックフリップ
→+C

接触技
经络乱打
↘+C

特殊技
踏人侧蹴
→+B

对空攻击
ハエタタキ
↘+A

追打攻击
トドメヌンチャク
↓+C

必杀技
九龙之壳
←↙↓↘→+C
制空裂火棍(弱・强)★
→↓↘+A or C
电光石火之地
↙タメ→+B
电光石火之天
↓↙←+B
炎之种马
↓↙←+A 后 A 连打
必胜逆袭脚
↓↙←+C

超必杀技
爆发ゴロー
↓↙←↙→+BC

潜在能力
カデンルア之岚
↓↙←↙→+C

布露玛莉 BLUE MARY

投技
ロックキック
→+C

投技之连续投
パシュートエルボー
→→+C

特殊技
ダブルローリング
←+B

追打攻击
スピンヒールアタック
↑+C

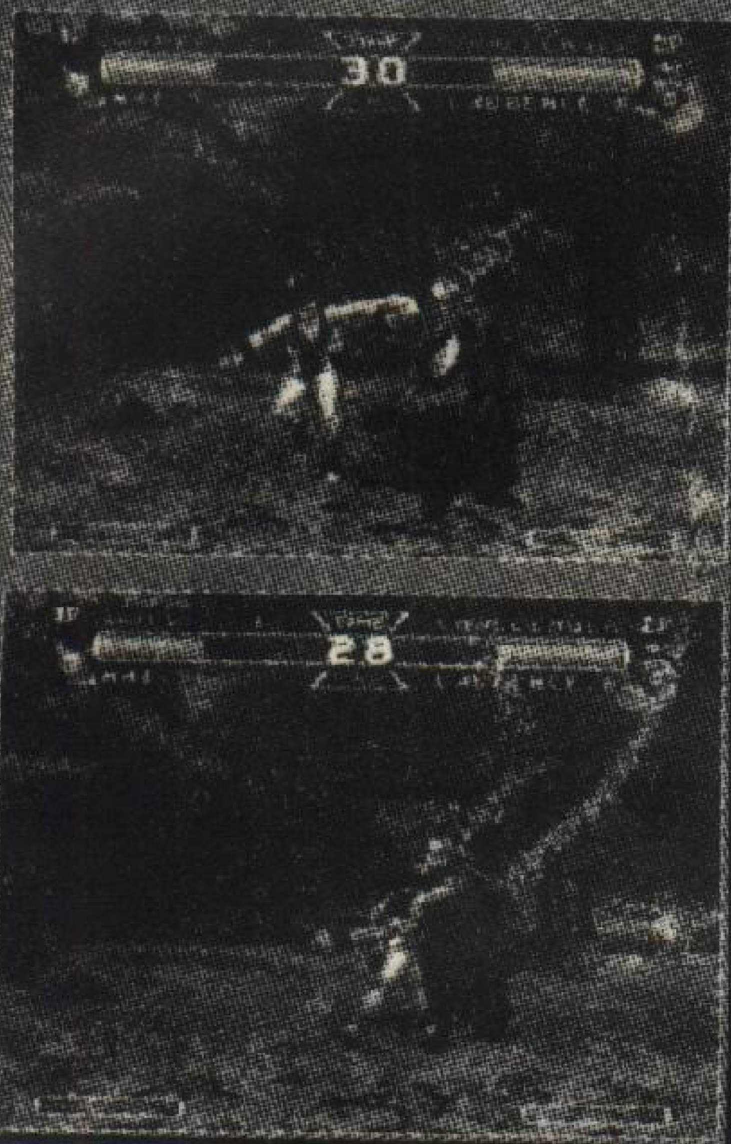
必杀技
スピンフォール
↓↘→+A
ストレートスライサー
←タメ→+B
スタンファング
ストレートスライサー←→+B
スタンガンスマッシャー
↓↙←+C
M. ヘッドバスター
↓↙←+B
バーチカルアロー★
→↓↘+B
M. スナッチャー
バーチカルアロー→↓↘+B
バックドロップリアル
相手近↘↘+AB

超必杀技
M. スプラッシュローズ
→←↙↓↘→+BC

潜在能力
M. タイフーン
相手近→←↙↓↘→+C

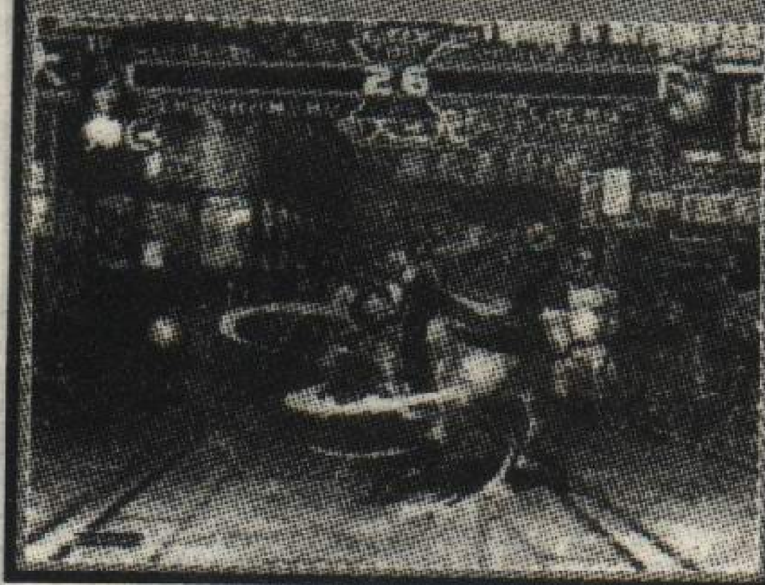
格挡攻击

当对手攻击时使用格挡攻击亦可将对手推至挡开，会使用此技的人有秦瑞、东丈、不知火舞、弗兰克、金家藩、劳伦斯以及基斯七人利用此技可充分的体会到饿狼系列两线设计的有趣之处。



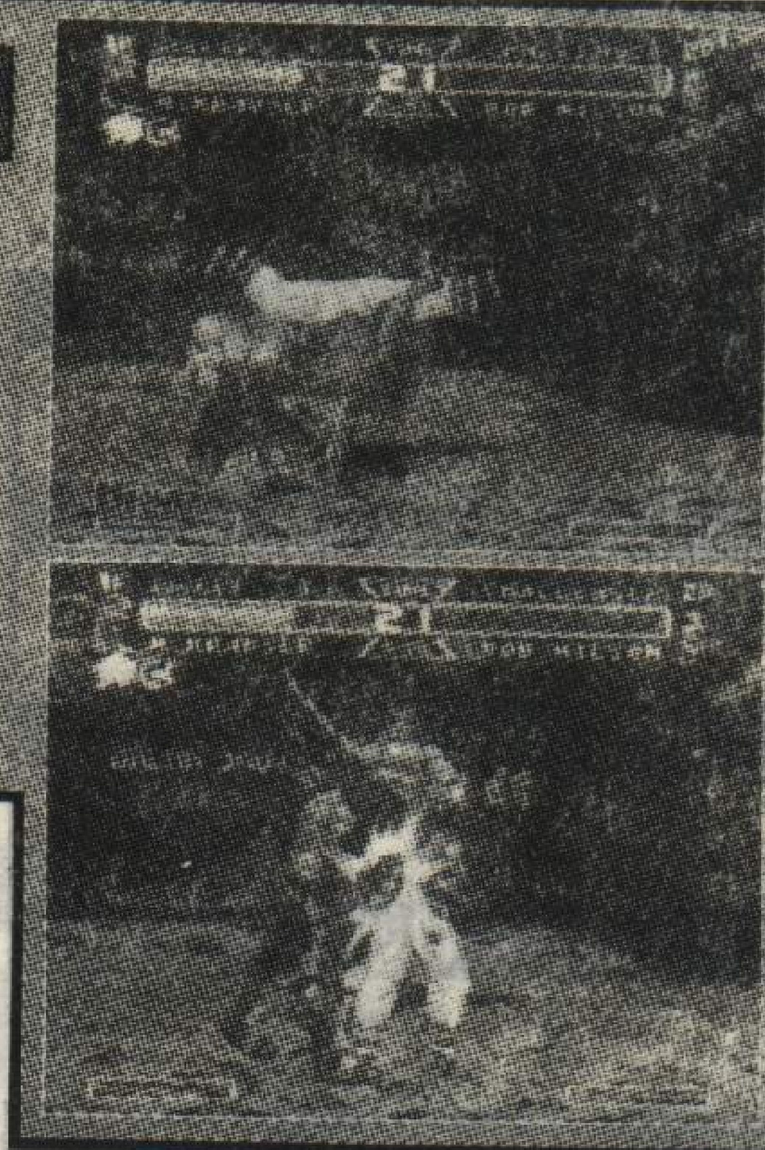
必杀技

在本游戏中各角色通常拥有 4－8 种特殊的攻击的段，如飞行道具、突进技、对空技、投技，在对战中要灵活支用每种必杀技的特性。



反击技

当画面下部能量槽受到必要的攻击时在防御状态下可输入特殊的反击指令，指令成功后会处于暂时无敌状态，可以将对手的必杀技反回或对其进行攻击。



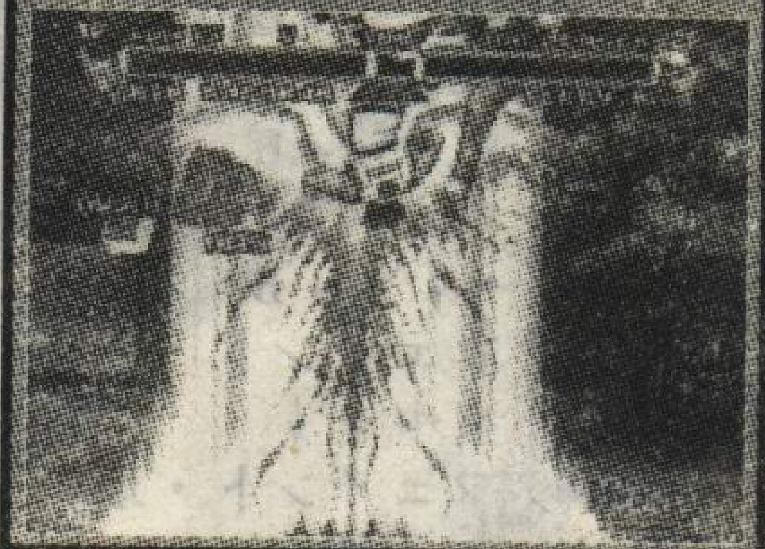
超必杀技

当能量槽显示 S POWER 就可使用出威力强大的超必杀技。



潜在能力

当能量槽显示 P POWER 时就可以使出比超必杀技更强的潜在能力，有一发逆转的能力。





弗兰克 巴什
FRANCO BASH

投技
ゴリラッシュ
→＋C

特殊技
バロムパンチ
A＋B

起上攻击
スマッシュ
C

ライン送攻击
バッシュトルネード
→＋B

必杀技
ダフルコング★
↓↙←＋A
ウエービングフロー
←↙↓↘→＋Z
ザッパー
↓↙→＋A
ゴールデンボンバー
↙タメ→＋C
ガッツタンク
↓↘→↗＋B

超必杀技
メガトンスクリユー
↓↙←↙→＋B

潜在能力
ハルマゲドンハスター
→↘↓↙←＋C



山崎 龙二
RYU JI YAMAZAKI

投技
ブン投
→＋C

特殊技
カチ上
空中 B＋C

中段攻击
ブッ刺し
→＋A

对空攻击
升天
↘＋A

追打攻击
へこまし
↓＋C

起上攻击
目ツブシ
C

必杀技
蛇使・上段
↓↙←＋A
蛇使・中段
↓↙←＋B
蛇使・下段
↓↙←＋C
サドマゾ
←↙↓↘→＋B
倍返
↓↘→＋C
裁之七首★
→↙→A
爆弹パチキ
→←↓↑＋C

超必杀技
ギロチン
→↘↓↙→＋BC

潜在能力
ドリル
相手近一回转＋C



秦 崇秀
JIN CHONSHU

投技
发劲龙
→＋C

特殊技
龙回头
↘＋C

中段攻击
光轮杀
←＋A

必杀技
帝王神足拳
→→＋A
帝王天眼拳(弱・强)
↓↘→＋A or C
帝王天耳拳(弱・强)
→↓↘＋A or C
帝王神眼拳(移动中)
→↘↓↙←＋A
帝王神眼拳(空中)
→↘↓↙←＋B
帝王神眼拳(背后)★
→↘↓↙←＋C
帝王空杀神眼拳
空中→↘↓＋B

超必杀技
帝王(空杀)漏尽拳
(空中)↓↙←→＋BC

潜在能力
帝王宿命拳
↓↙←→＋C



秦 崇雷
JIN CHONREI

投技
发劲龙
→＋C

特殊技
龙杀脚
→＋B

必杀技
帝王神足拳
→→＋A
帝王天眼拳
↓↘→＋C
帝王天耳拳(弱・强★)
→↖←＋A or C
帝王漏尽拳
↓↙←→＋C
帝王他心拳
↓↙←＋B
龙转身
↓↘→＋B

超必杀技
帝王宿命拳
→←↙↓↘＋BC

潜在能力
帝王龙声拳
→←↙↓↘＋C



达克京
DUCK KING

投技

ローリングネックスルー
ワグフ+C

空中投

N. リハースブリーカー
↙ or ↓ or ↘+C

特殊技

ニードルロー
↘+B

中段攻击

マットスピンハンマー
←+A

追打攻击

ショッキングホール
↓+↙

必杀技

ヘットスピンアタック(弱・强)
↓↘→+A or C
フライングスピンアタック
空中↓↙←+A
クロスヘッドスパン
↓↙←+Z
ダンシングタイブ★
↓↙←+B
ブレイクストーム
→↓↘+B
タックフェインド・空
空中↓↓
タックフェイント・地
タッシュ中←+C

超必杀技

ブレイクスパイラル
←↙↓↘→↗↓+BC

潜在能力

タックダンス
↓↓+ABC



唐福禄
TUNG FU RUE

投技

冲波
→+C

对空技

右降龙
↘+A

必杀技

怒颜炮
↓↘→+A
大冲波
↙タメ→+C
箭疾步(弱・强)
↓↙←+A or C
烈千脚★
→↓↘+B

超必杀技

旋风刚拳
→↘↓↑+BC

潜在能力

击放
→←↙↓↘+C



金家藩
KIM KAP HWAN

投技

体落
→+C

中段攻击

ヤリチヤギ
→+B

必杀技

飞燕斩
↓タメ↑+B
半月斩(弱・强)
↓↙←+B or C
飞翔脚
空中↓+B
戒脚
飞翔脚↘+B
空沙尘★
→↓↘+A
霸气脚
↓↙←+A

超必杀技

凤凰天舞脚
空中←↙↓↘→+BC

潜在能力

凤凰脚
↓↙←↙→+C



劳伦斯布拉德
LAWRENCE BLOOD

投技

マタドールスラッサシュ
→+C

空中投

マタドールハスター
↙ or ↓ or ↘+C

特殊技

ヒートサーヘル
←+A
エリアルサーヘル
ジヤンプ中↙ or ↓ or ↘+A
オーレイ
A+B

ライン送攻击

トルネードキック
→+B

必杀技

ブラッディスピン(弱・强★)
←タメ→+A or C
ブラッデイアクセル
↓↘→+C
フラッディシューター
B. アクセル↓↙←+A or B or C
ブラッデイカッター
B. アクセル+A or B or C
ブラッディプレス
B. アクセル相手近← or →+C
ブラッデイサーベル
↓↘→+A(×3)

超必杀技

ブラッディフラッシュ
↘←↙↓↘→+BC

潜在能力

ファイナルデスブラッディ
↓↘→↘↓↙←+C



比利卡恩
BILLY CANE

投技

一本钓投
→+C

接触技

地狱落
→+B

追打攻击

头割下方击
↓+C

必杀技

三节棍中段打
←タメ→+A
火炎三节棍中段突
三节棍中段打←→+C
雀落
↓↙←+A
旋风棍
A连打
强袭飞翔棍
↙↓↘→+B
火龙追击棍★
↓↙←+B

超必杀技

超火炎旋风棍
↓↘→↘↓↙←+BC

潜在能力

大旋风
↓↘→↘↓↙←+C



沃夫卡克劳撒
WOLFGANG KRAUSER

投技

ニースマッシヤー
→+C

特殊技

カイザーB. ブレス
ジヤンプ中↓+C

中段攻击

デスハンマー
→+BC

追打攻击

ダイビングエルボー
↓+C

必杀技

ブリッツボール・上段
↓↙←+A
フリッツボール・下段
↓↙←+C
レッグトマホーク★
↓↘→+B
フエニックススルー
←↙↓↘→+C
デンジャラススルー
←↙↓↘→+A
リフトアップブロー
→↘↓↙←+B

超必杀技

カイザーウェイブ
←タメ↗+BC

潜在能力

ギガティックサイクロン
→↘↓↙←→↘↓+C



陈先生
CHEING SINZAN

投技

合气投
→+C

接触技

头突杀
↘+C

中段攻击

落击双拳
→+A

ライン送攻击

发动里拳
A+B

必杀技

气雷炮・前方
↓↘→+A
气雷炮・对空
→↓↘+A
破岩激(弱・强★)
←タメ→+B or C
超太鼓腹打
↓タメ→+A
超反动满腹炮丸
→↘↓↙←+B

超必杀技

爆雷炮
↙タメ↓→+BC

潜在能力

天地崩落无尽炮
→↘↓↙←+C



基斯霍华德
GEESE HOWARD

投技

真空投
→+C

接触技

虎杀掌
↘+C

中段攻击

飞燕失脚
A+B

对空攻击

升天明星打
↘+A

追打攻击

雷鸣豪破投
↓+C
ライン送攻击
雷光回蹴
←+B

必杀技

烈风拳
↓↙←+A
ダブル烈风拳
↓↙←+C
上段当身投
←↙↓↘→+B
里云隐
←↙↓↘→+C
疾风拳
空中↓↙←+A
ダブル疾风拳
空中↓↙←+C
邪影拳(弱★・强)
←→+B or C

超必杀技

レイジングストーム
↙→↘↓↙←↘+BC

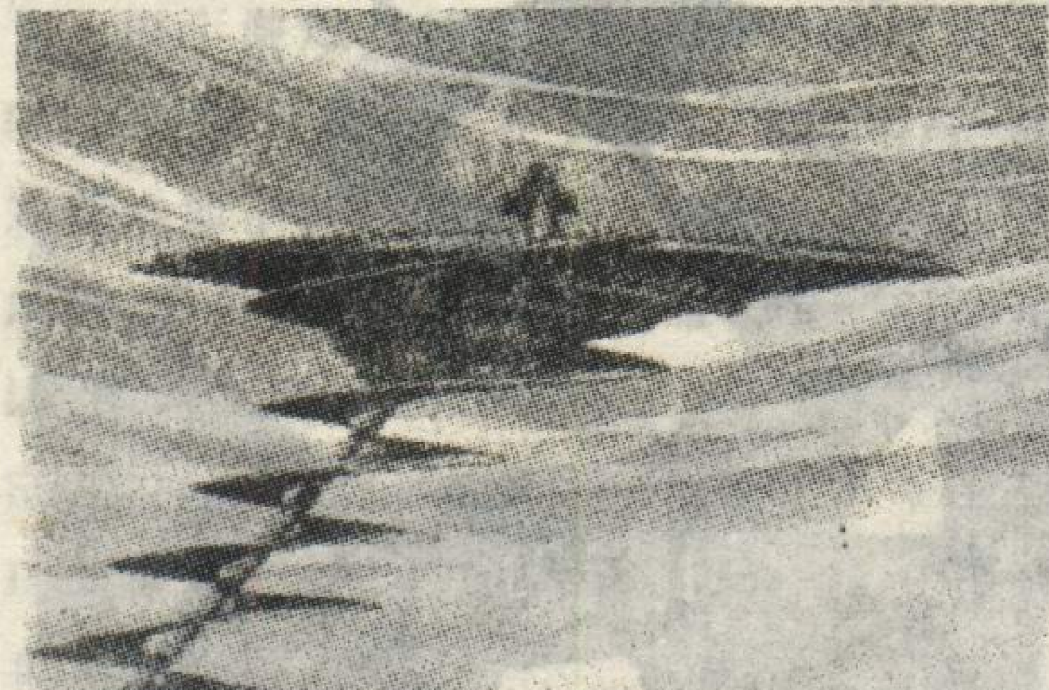
潜在能力

サンターフレイク
→↘↓+C



"少女革命 ウテナ"这动画在日本播映中，而且气势愈播愈劲，这部改编自齐藤千穗漫画原作的同名作品，除了人物造型华丽之外，更在校园背境当中加入了超现实的魔法，令此故事更添可观性。再加上"雌雄莫辨"这个现时大行其道的原素，因此这作品的成功，绝对是理所当然的！而根据本作改编的同名游戏将在 SS 上推出，时间为 98 年春。今次笔者就为各位简略地介绍一下动画版"少女革命 ウテナ"，好让大家对此作品有个初步的认识。


▲对教师的注意毫不关心的"普通"学生ウテナ。

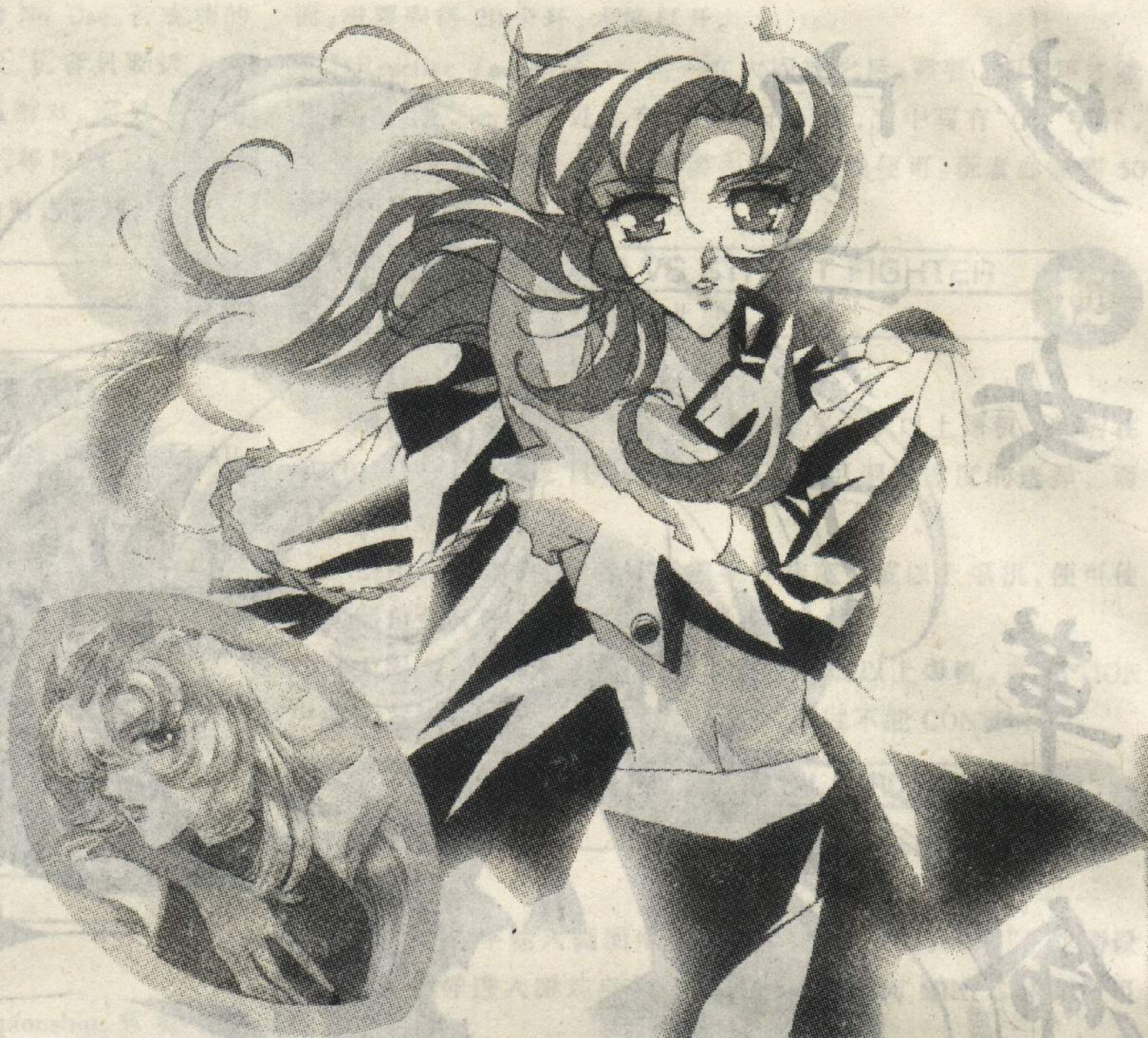

▲发现アンシ被荚一打。


▲荚一拿朋友若叶的情书开玩笑。


▲ウテテナ怒不可遏，决定与荚一决斗。


▲指定的决斗广场禁止一般学生入内。

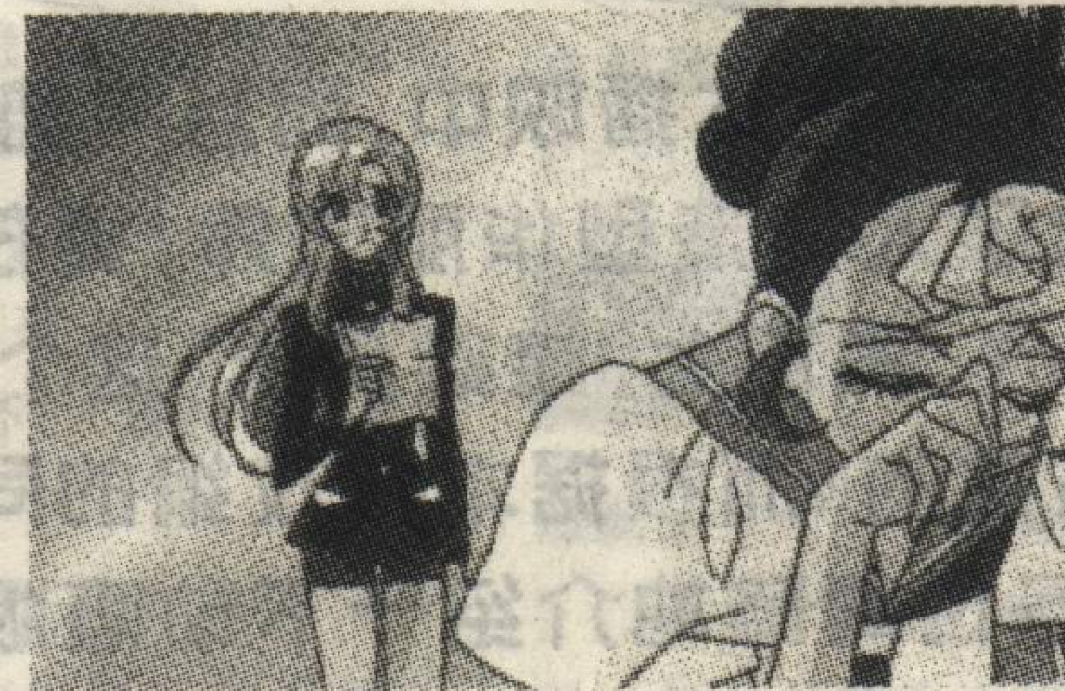
第1话～第12话
生徒会编
TV STORY CHAPTER .1



追求革命的力量


▲アンシ以"蔷薇的新娘"的姿态在决斗广场上等待。


▲ウテナ以"ディオス之剑"苦战荚一。


▲ウテナ取胜，荚一败北。

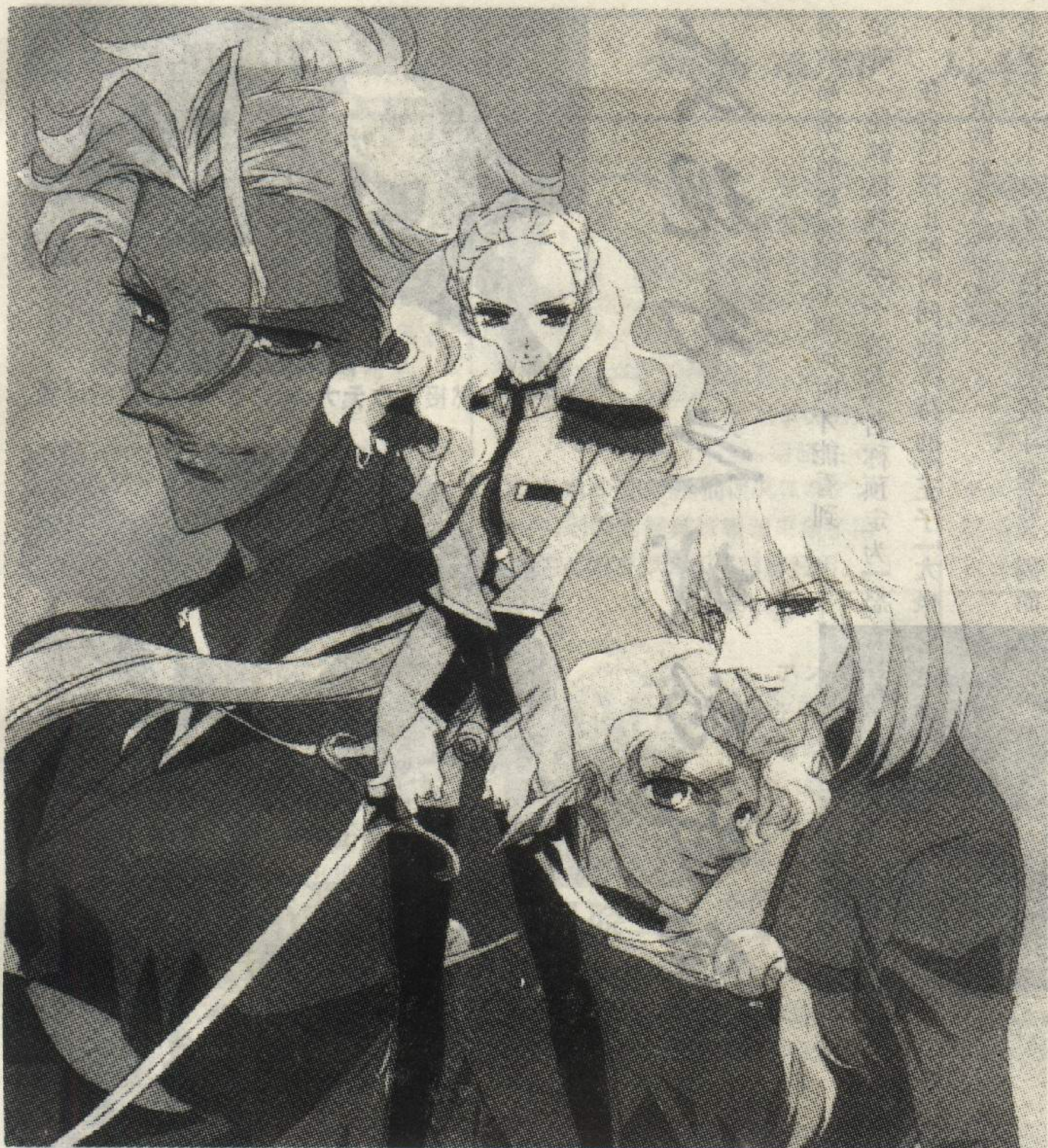
ウテナ小的时候，有一次因为孤独而哭了起来，"王子"安慰她，温柔地吻她。他给了ウテナ一只刻有蔷薇的指环，指环引着她来到凤学园的决斗广场。在凤学园，ウテナ发现荚一把アンシ一简直当成自己的所有物一样对待。荚一还取笑朋友若叶的情书。ウテナ对此怒不可遏，提出要和荚一决斗。可她却并不知道这在学园里意味着什么……

凤学园座落在一座小丘上，学园中为"世界的尽头"所挑选出来并得到"蔷薇的刻印"的生徒会会员与"蔷薇的新娘"アンシ一围绕着世界革命的力量"ディオス之力"展开了战斗。

ウテナ在决斗中击败了荚一，成为アンシ一的室友。但アンシ一一心一意地认为自己是"蔷薇的新娘"，不理解什么是朋友、自由。和アンシ一的关系越来越纠缠不清的ウテナ被生徒会会员当作"デユエリスト"轮番挑战，但他们都敌不过ウテナ。ウテナ用从アンシ一胸中取出的"ディオス之剑"战斗，从在决斗广场半空倒悬的城中落下的"ディオス"因此而和她战斗的形象重合在一起。

尽管毫无胜算但为了アンシ一的尊严和自己的自尊而奋战的ウテナ的身影唤醒了对什么事都漠不关心的アンシ一内心的记忆……

梦见永远的人们



消耗掠夺来的时间，在黑暗中开放的黑蔷薇和追求的永恒——

憧景家庭温暖的ウテナ把自己任凤学园理事长代理的哥哥凤晓生介绍给アンシ。但因为哪个デュエリスト也没能使之降临的ディオス降入了ウテナ体内，学校中新的黑暗势力以她为目标开始行动。

以前曾活埋过一百名少年的根室幻纪念馆是天才高中生御影草时的研究室。千唾马宫是因为取得在纪念馆地下的黑暗中才开放的黑蔷薇而声名大噪的少年。草时将马宫视为"蔷薇的新娘，把他变成以击败ウテナ为目标的新的デュエリスト，他以沉睡在每个人心底的黑暗想法为力量，以他们的心为剑。为了实现无法实现的梦，只有发动对世界的攻击。

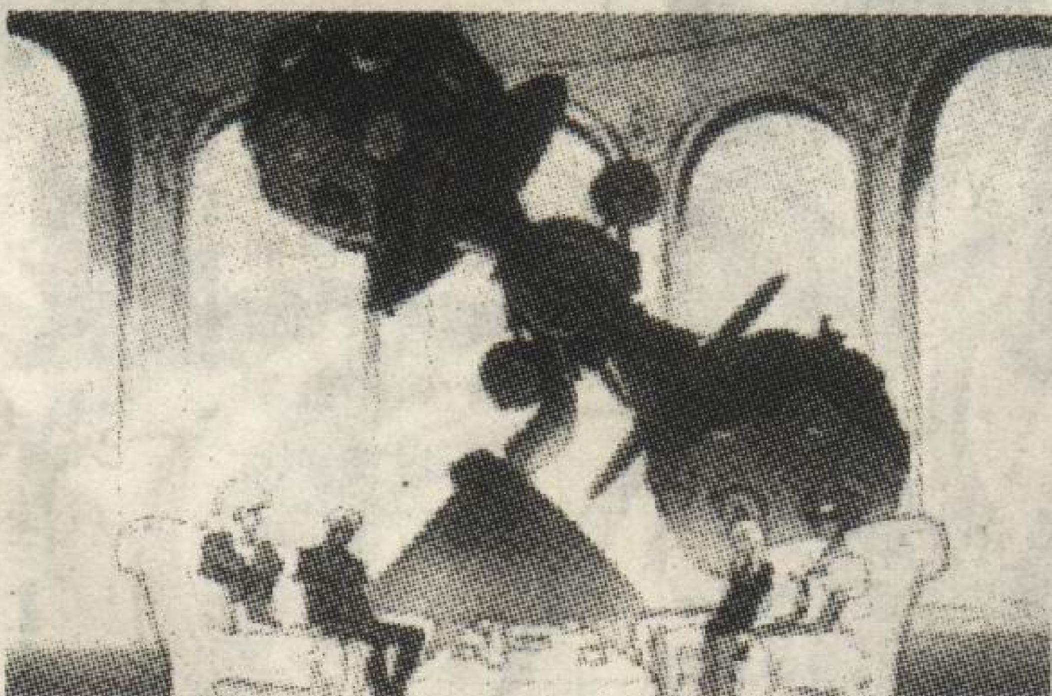
デュエリスト们被给予有黑色蔷薇刻印的指环，轮番向ウテナ挑战，但是谁都不是她对手。他们胸前的蔷薇都消失了，最后剩下的草时也要死去……

在战斗中失败后返回根室纪念馆的草时对马宫冷酷地说："你的任务已经结束了。"

草时也和其他デュエルスト一样，其命运被"世界的尽头"所摆弄。马宫留下草时一个人，自己重返光明时，背后传来晓生的声音："アンシー你回来了。"回头一看，是带着纯真笑容的アンシー。



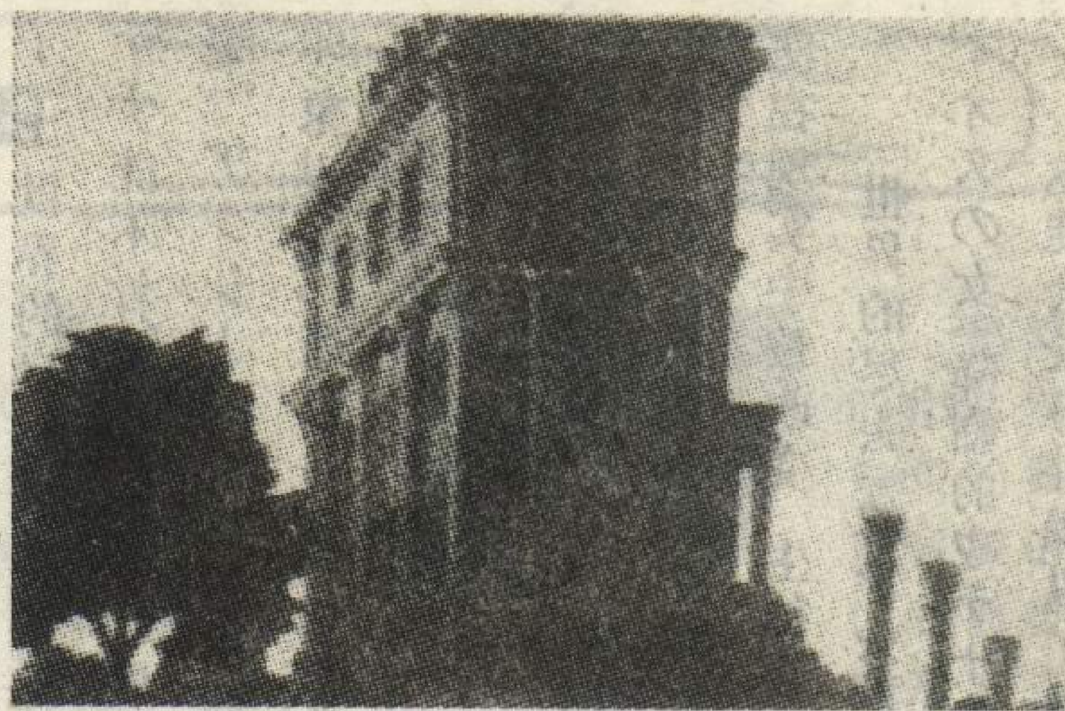
▲晓生的房间里有行星投影仪。



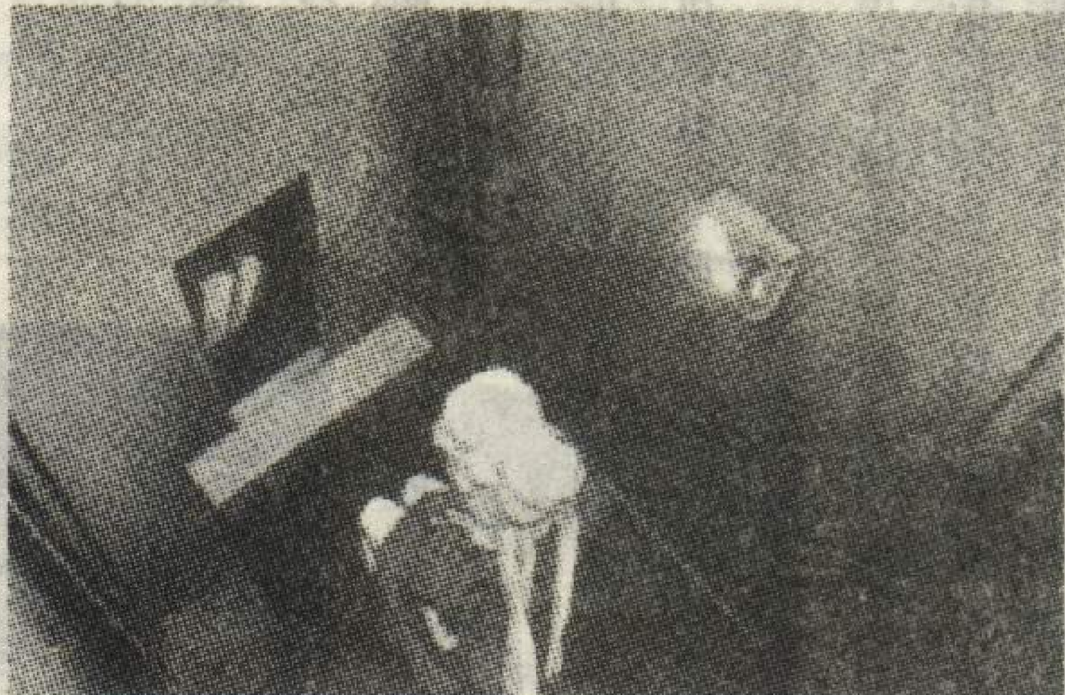
▲看不到ウテナ的野性的眼神。



▲表情平和的アンシー，她和晓生是什么关系？



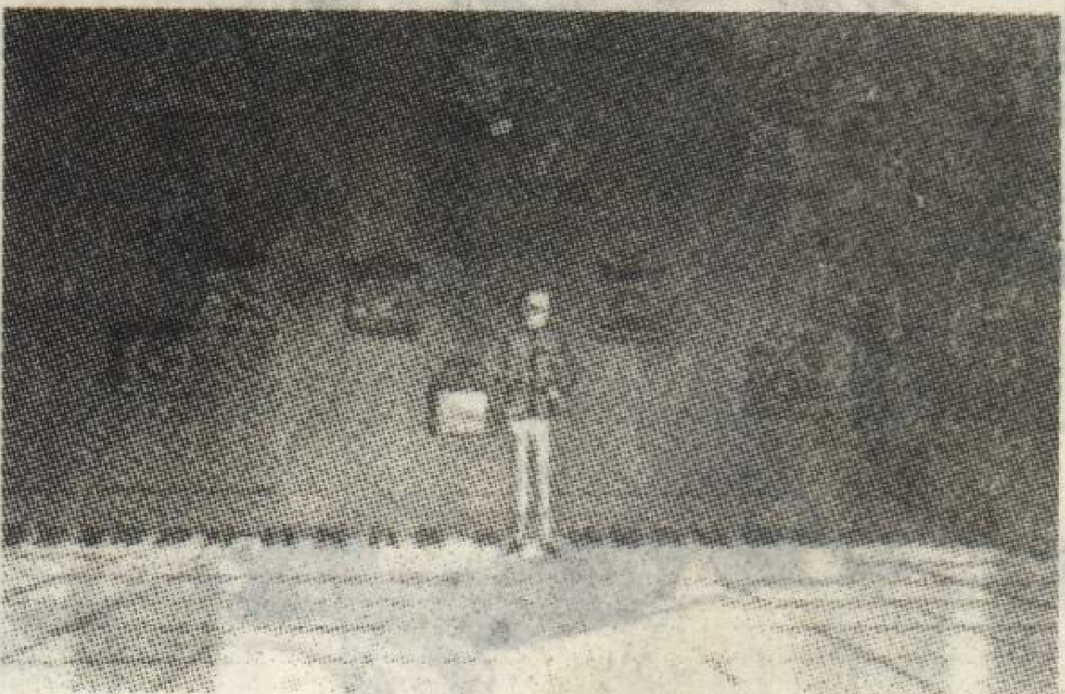
▲学园内的带有恐惧传说的根室纪念馆。



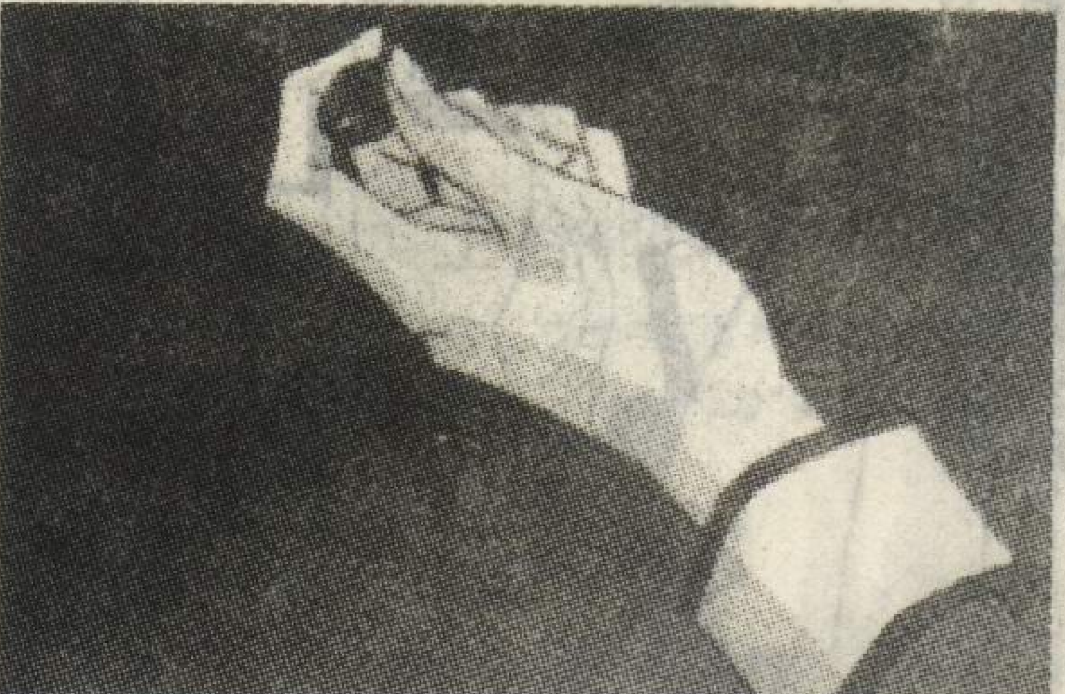
▲与来访者交谈而设的忏悔室是向下的电梯。



▲来访者被黑蔷薇的力量变成デュエルスト。



▲被ウテナ在决斗中击败后怒火中烧。



▲有黑蔷薇的デュエルスト镶嵌其上的黑蔷薇的刻印。

第13话～第24话
黑蔷薇编
TV STORY CHAPTER .2

发现幻之城的时候

涛的高潮』的最终回不知何时才能看到。

是唯一能够拯救ウテナ的人。名称预定为『怒

在自己停止的时间前等待的『王子』大概

过，交战的对手是谁呢？

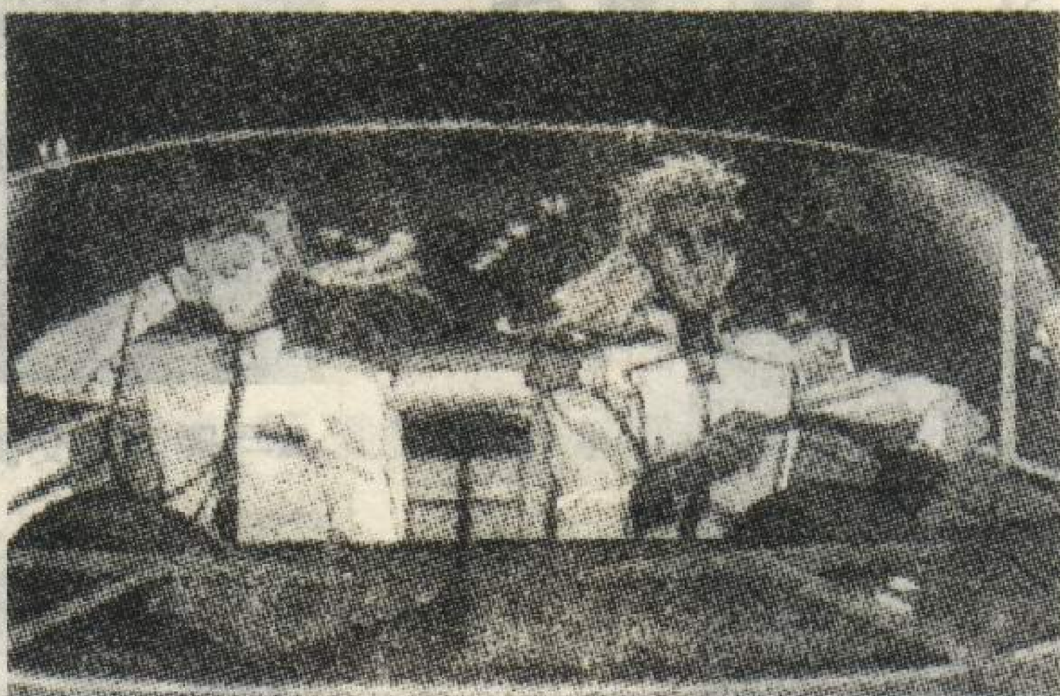
个アンシー身穿红色甲胄的战斗画面一闪而
向成为本编故事的关键。在动画片片头有一

特别是逐渐认识到感情的アンシー的动
第3编中角开，令人一集也放不下。

子』？『世界的尽头』到底指什么？这些谜都在
テナ能不有再见到小时候的心理支柱『王
编』。アンシー的哥哥晓生的意图是什么？ウ
印象很深，所以此编也被称为『晓生 CAR

凤晓生编是生徒会编和黑蔷薇编的续编。因为晓生开的红色运动车给人
相大白……
动车疾驰而至。夜色中，晓生和『世界的尽头』在车前交谈，所有的事情渐渐真
他们不愿正视的想法被引向混乱疯狂时，晓生带着冬芽，开着一辆红色的运
法在现实中被改变，生徒会会员们作为デュエルスト站在了决斗广场上。当
『世界的尽头』的矛头再次指向生徒会会员。为了能使自己挥之不去的想
ィオスの女』降临的ウテナ的『世界的尽头』也终于出动。

生徒会长冬芽操纵了本来是根室教徒的御影草时。而想得到可以让『デ


▲载着冬芽飞车疾驰的晓生，有什么目的？


▲晓生突然接近ウテナ，有很多令人心跳的场面。


▲"是东西就应该夺到手！"荚一的大袭击！


▲ディオス之剑在决斗中消失，呆住了的ウテナ。


▲アンシー感情迸发，靠在ウテナ身上。


▲从幻の城降临的ディオス，新的奇迹发生了。



第 25 话～第 39 话

凤晓生编

TV STORY CHAPTER .3

"少女革命"人物关系图



王子

在刚刚丢失双亲的**ウテナ**身边出现，为了鼓励她活下去赠与蔷薇的刻印。是**ウテナ**转入凤学园，是**デュエルスト**决斗等一系列事情的根源，是否能与**ウテナ**再次相会是今后的关键。



凤香苗

是第一个被黑蔷薇会用来对付**ウテナ**的组织**デュエルスト**选中的成员。是凤学园理事长的孙女。与晓生有婚约。她喜欢晓生，而讨厌其妹**アンシー**，因为觉得其妹看起来象宇宙人，为此她被草时和马宫所利用。



チユチユ

是**アンシー**唯一称之为朋友的生物。可以与**アンシー**交流，知道很多她的秘密但总否定**アンシー**的立场。**チユチユ**讨厌英一，喜欢**ウテナ**。嗜吃香蕉，女学生们说它吃东西鼓腮帮子的样子很可爱。



千唾时子

马宫的姐姐，曾为帮助根室教授的计划而被校方派去当助手。她和草时的目的相同，都想给马宫永远的力量。是晓生的秘密情人。马宫死后离开了凤学园。

|| 婚约者



ディオス

在幻の城居住的谜一样的少年。与王子和偶而于**アンシー**的记忆中出现的少年很相象。后降临**ウテナ**体内，与想得到他的"世界革命"的力量的人交战。和晓生一起出现的画面中他总低着头掩住脸。

?



凤晓生

アンシー的亲生哥哥，凤学园的理事长代理。是可以和**ディオス**直接见面的谜一般的人物，深夜开着红色运动车在**デュエルスト**们的左右出现。似乎可以看见"世界的尽头"。他和几十年前样子一样，到底在追求什么呢？



御影草时

表面是天才高校生，实际是根室教授。为了给病弱的马宫以永远，他利用校内辅导的机会，把很多人变成以打倒**ウテナ**为目标的**デュエルスト**。相信想念马宫的姐姐千唾时子。总把**ウテナ**想像成时子的脸。



薰梢

是干的孪生妹妹。在极有才能的哥哥阴影下倍感自卑。接近干的人物因为梢的原因都退出了，她是总想把错误往自己身上揽的胆怯的人。

降临 兄妹 姐弟



天上ウテナ

向把人当自己所有的物品一样的制度挑战。她为了保护**アンシー**，也为了保持自尊而战斗。她可以让与王子长得一模一样的**ディオス**从幻の城中降临。而且也发现晓生和王子也很象。



姬宫アンシー

作为"蔷薇的新娘"而一心一意依决斗的胜者的意志行事，对别的事漠不关心。和**ウテナ**与**チユチユ**是朋友。她和其唯一关心的人——哥哥晓生的关系也常常紧张。是摸不透的人。

=



千唾马宫

他在根室记念馆的地下培育出只能在黑暗中生存的黑蔷薇。他是草时追求永久的力量的原因。他在地上依草时的幻想和晓生的指示化装成**アンシー**……

兄妹



高规枝织

树璃幼时的朋友。曾抢过树璃喜欢的男孩。实际却有着不可告人的目的，这也是她同**ウテナ**决斗的原因。



桐生冬芽

与**ウテナ**决斗失败后就消失了的生徒会会长。最近经常和晓生一起出现。他是唯一和"世界的尽头"有交流的人，对**ディオス**的力量异常执着。自称是"女权主义者"，实际又带有花花公子的矛盾性格。



西园寺莢一

剑道部主将。原生徒会会员。因为爱**アンシー**而与**ウテナ**数度交手。被学校开除但与晓生和好。又因为和冬芽从小相熟而陷入两难的境地。



薰干

学习、体育、艺术样样精通的生徒会会员。从**アンシー**弹钢琴琴音中听出**アンシー**在小时候失去过的"闪亮的东西"，为将**アンシー**搞到手与**ウテナ**数度交手。虽对妹妹梢爱搭不理，但很关心。



土谷榴果

暂离学园的FACING部部长。回校后给枝织扑了粉化成树璃的样子。除了树璃外谁也无法战胜**ウテナ**，取得拯救她的力量。榴果自己称树璃为"新娘"。

兄妹



苑田圣子

进凤学园中等部后就喜欢上了冬芽。半是为方便看到冬芽，半是为羡慕七实而卷入事端。但是她对冬芽的感情被草时所利用而变成了黑蔷薇会**デュエルスト**而与**ウテナ**交战。



筱原若叶

ウテナ的亲戚。因为爱英一而被黑蔷薇会利用，变成**デュエルスト**与**ウテナ**交战。感觉到**アンシー**的不正常。她小时候认为自己是"洋葱王国的皇妃"，而其王子是风见达也。



有栖川树璃

美丽而有很高"FACING"能力的生徒会会员。她连初吻都没有过，压抑着对枝织的爱意。胸前藏着项链。她经常和同属FACING部的干一起行动。



桐生七实

高傲而且独占欲极强。对兄长冬芽绝对尊敬。知道薰干对**アンシー**的感情，讨厌**アンシー**。冬芽消失后她想掌握生徒会。表面上是高贵的小姐，内心却象从墓穴里挖出来一样，是个流充满噱头的人。



秘法不传，技艺无双

秘技库



责编/CZY

PS HYBRID
湖北 吴震

便利密码

以下将会大家介绍三个密码，玩者只要在标题画面中，选择进入“LOAD”的“PASSWORD”，然后输入密码。若成功的话，便会听到一声女性的声音，表示输入密码正确；而三个密码亦可以同时一并使用的。

无限弹药、地雷	#W@NN@CH#@ T69696969
全地图显示	B#RTH*W@RK *S#X*D#@TH
选择关数	#W@NN@W@RP 6969696969

PS Star Wars: Masters of Teras Kasi
湖北 吴震

各种模式大公开

大头模式：在选人画面中，按著SELECT键不放来选人，当战斗开始时，便可以放手。成功的话，人物便会变为大头人了。

变换服饰：在选人画面中，按L1键便可。

选择比赛场地：在“ARCADE MODE”中选用Chewbacca进行游戏，完成游戏后便可以在“VS MODE”中选择各场地来对战。

使用Stormtrooper：在“ARCADE MODE”中选用Han Solo来完成游戏。

使用Darth Vader：在“ARCADE MODE”中选用Luke Skywalker来完成游戏。

使用Slave Leia：玩者首先要将游戏的难度调校为“Jedi”，然后在“ARCADE MODE”中选用Princess Leia来完成游戏便可。

使用Jodo Kast：在“SURVIVAL MODE”中击败所有对手便可。

与Mara Jade**对战**：玩者使用Darth Vader进行游戏，到在最后一战时，会由原来的相同人物对战，改为与Mara Jade战斗。

PS COURIER CRISIS
天津 刘宁

使用大熊

在标题画面中，进入游戏的纪录模式，之后再选择“LOAD”中的PASSWORD画面，然后输入“SAVAGEAPES”。成功的话，游戏开始时会原本由人驾驶单车，变为由一支大熊人去驾驶，十分得意有趣。

PS 独臂战机
天津 刘宁

隐藏战机“Unknown Finhter Type Ⅱ”、选关及取得最强武器“FLASH”的方法

玩者需要以HARD的难度来开始游戏，当打爆机之后，便进行签名以及纪录游戏。完成以上步骤后，再重新开始游戏，便会发现多了一架隐藏战机可以选择。它的性能和“MKI”差不多，但弹药数量会全部变为9999。

选关：在任何难度进行游戏也可，当中玩者只要能够取得各Stage中的3个Secret Bouns。在爆机之后进入Config一项，再选择Free Mode，其中便会发现增加了“Stage Select”，玩者将其设定为On，便可以进行选关了。

最强武器“FLASH”：在Stage 3，当玩者破坏了中Boss之后不久，便会发现在画面的右上方出现一个涡形的机械。由于它会不断放出敌机，所以玩者只要能击破40支的话，便会出现最强武器—FLASH。

PS 装甲骑兵外传 蓝骑士物语
天津 刘宁

使用最强机械人

在OPTION画面中的SAVE管理画面里，把游标移往AUTO SAVE一项，然后同时按着↑、△、R1、R2、L1及L2来决定，若成功的话，便可进入装备画面，当中有最强的PARTS，这样玩者便可以装备出最强的机械人了。

PS 机动战士Z高达
吉林孙宇

GP-01Fb & GP02A登场

玩者可以在VS及BATTLE模式中使用GP-01Fb及GP02A两架隐藏机体，方法是：在BATTLE模式中，玩者可以使用任何机体开始游戏，到最后回合便会与GP-01Fb交手，取得胜利后能够使用的了。

至于使用GP02A的方法：在取得GP-01Fb后，便选用它来再进入BATTLE模式，到最后回合时就会和卡图的GP02A交手，取胜之后便可以选择使用。不过，请各位记得SAVE游戏进度，来确保以后都能继续选用。

PS NAMCO MUSEUM ENCORE 秘

上海　邓军

不死及选版

在《ROLLING THUNDER》的标题画面时按△键的话便可进入 OPTION 的 TEST 选项中，跟着把 DIP SW 的 A－5 校为 ON 便可进入 NO DEATH MODE，若把 B－5 校为 ON 则是 STAGE SELECT。

PS 盗墓者 TOMB RAIDER 2 秘

山西　韩宝山

跳版、拥有全 ITEM 及摆脱 Butler 的方法

跳版方法：首先是慢步左移、右移、左移、后移、前移，然后原地自转三周，再向前跳，跳到空中时按○键便可。（若尝试数次后仍不能的话，请使用以下 PC 版的方法：取出照明弹，然后慢步前移、后移、原地自转三周、再前跳。）

全 Item：首先慢步左移、右移、左移、后移、前移、然后原地自转三周、再向后跳、跳到空中时按○键便可。（若尝试数次后仍不能的话：请使用以下 PC 版的方法：取出照明弹、然后慢步前移、后移、原地自转三周、再后跳。）

摆脱 Butler 的方法：Lara 的家中，会有一位名叫 Bulter 的管家，但他会十分麻烦地跟随着 Lara，因此若想摆脱他，可以引他走入厨房中的雪房内，然后锁门离开，那么 Bulter 就会被困在雪房内，而 Lara 亦能重获自由。

PS 伸缩对战 It's a NONI～！ 秘

山西　韩宝山

各隐藏人物及项目

人物或项目	条件
对战中可使用 Monster	把 Story Mode 中的 Monster 打倒
出现牧场	使用多娜（ドナ）来完成 Story Mode
Omake Option 中出现固之玉	取得第一名
Omake Option 中出现 Test 1	取得 100 万分以上
Omake Option 中出现 Test 2	取得 500 万分以上
Omake Option 中出现 Test 3	取得 1000 万分以上
Omake Option 中出现 S HARD	取得 2500 万分以上
Omake Option 中出现 Cusor	取得 5000 万分以上
Omake Option 中出现きつちょむ	取得 100 亿分以上

PS SIDE BY SIDE SPECIAL 秘

北京　王峥

隐藏 Course 及赛车

隐藏 Course	条件
Original 1	在 Arcade Mode 中的六条赛道取得第一
Original 2	在 Arcade Mode 中的八条赛道取得第一
Original 3	在 Arcade Mode 中所有赛道都取得第一
隐藏赛车	**条件**
TAITO BAN	Original 1 取得第一
TAITO 1BOX	Original 2 取得第一
TAITO TRACK	Original 3 取得第一

PS CRITICAL BLOW 秘

北京　王峥

隐藏人物大公开

使用 EX RICKEY	在 Tournament Mode 中以 Hard 难度爆机
使用 MERKUAR	在 Tournament Mode 中以 Normal 难度爆机
使用 SIEGUEI	在 Tournament Mode 中以 Easy 难度爆机
使用一宫钢	在 Theater Mode 中爆机便可

PS 门姬传承 秘

北京　王峥

使用隐藏人物条件

B RAIYA	在 Story 模式用 RAIYA 爆机，难度为 Normal 以上
REIKA（动画版）	在 Story 模式用 REIKA 爆机，难度为 Normal 以上
ROBO C	在 Story 模式用 CHIBI 爆机，难度为 Normal 以上
PANDA	在 Story 模式用 MARIE 爆机，难度为 Normal 以上
AKANE	在 Story 模式用 KIRIKO 爆机，难度为 Normal 以上
LINA2	在 Story 模式用 LINA 爆机，难度为 Normal 以上
H STAR（重伤）	在 Story 模式用 H STAR 爆机，难度为 Normal 以上
H MYSP	在 Story 模式用 M POW 爆机，难度为 Normal 以上
KIRIKO、BIN C、LINA（动画版）	用以上八位隐藏人物，在 Arcade 模式爆机，而且难度要在 HARD 或以上

＊以上隐藏人物只能在 VS Battle 和 Training 模式中使用。

PS PARAPPA THE PAPPA 秘

四川　赵磊

Best Ending 及使用 Bettle Rappa

Best Enking：玩者要完成所有 Level，而且每个 Level 的 Rating 一定要达到 Cool 的级数。之后游戏便会进入一新的 Level，当中你会见到 Sunny Funny 及 Katy Kat 正在一张桌上跳舞。按 R1/L1 键改变视点，而按×和△键则改变人物的衣饰。

使用 Bettle Rappa：在最后一个 Stage 中，游戏将会分为 6 个阶段，玩者则需要顺序获得以下 Rating－Cool、Good、Good、Cool、Cool 及 Good。达成之后会发现画面上的 Cool！字闪烁不定，再重新游戏时便可使用 Bettle Rappa 了。

SS ZERO DIVIDE. THE FINAL CONFLICT. 秘

北京　王峥

隐藏 TIME ATTACK MODE、隐藏角色及 Mini Game

Time Attack Mode：玩者只需要在"1P MODE"中，使用 NORMAL 或 HARD 难度，然后进入游戏直至打爆。之后，在标题的画面中，便会发现模式中增加了一个名为"TIME ATTACK"的隐藏模式。

隐藏角色：玩者同样需要在"1P MODE"中，以 NORMAL 或 HARD 难度完成游戏后，便可以在"1P MODE"、"VS MODE"和"TIME ATTACK MODE"中，使用二位隐藏角色"XTAL"和"ZULU"了。在玩者拥有以上两位隐藏人物的情况下，游戏时间超过 12 小时以上，就可以拥有另一位隐藏人物"NECO"。玩者亦可以在 Stage 选择画面中，选择"XTAL"的 Stage 时，同时按着 L 键和 R 键，成功的话便可以进入"NECO STAGE"了。另外，游戏中其实是隐藏着二个 Mini Games，要进入第一个的话，玩者首先在 Option

中选择 Key Config 一项，之后将所有键设定为 No Use。若成功的话，在左侧的项目栏中便会出现 TEST 2 一项，玩者只要进入当中，便可以有一个名为“NECO 叩き”的扑傻瓜游戏。而另一个游戏，玩者便需要在设定所有的键为 No Use 后，等待约 3 小时。成功的话，便会出现一个名为“MINPHALANX”的射击游戏。

SS COTTON 2 秘
北京 王峥

1P 使用 APPLI 及简易必杀技输入法

由于游戏开始时，1P 玩者只能使用 COTTON，2P 则使用 APPLI。不过，玩者只要在 Easy 以上的情况下爆机，在 Option 中便会发现增加了“PLAYER”一项，当中便可以设定 1P 和 2P 所使用的角色。另外，若玩者能够在难度“HARDEST”之下，将游戏完成的话，便会发现在 Option 画面中增多了一项名为“PAD - XYZ”的设定。这样就可以将驶了必杀技的指令切换为 X、Y 及 Z 键，之后玩者在游戏中便不用输入指令出必杀技，只需按 XYZ 键便可，非常好用。

SS SEGA TOURING CAR CHAMPIONSHIP 秘
湖北 吴震

隐藏赛道及赛车

玩者首先进入在 Saturn Mode 中的 Championship，只要三个回合所得的总成绩都是第一名的话，便会出现一条隐藏赛道。完成隐藏赛道后，便会发现在 Saturn Mode 中增加了 Exhibition 一项，只要取得第一名，就可得到一架隐藏赛车。

SS Sonic R 秘
吉林 孙宇

各隐藏模式、人物、赛道
与隐藏对手比赛

在每场比赛当中，需要集齐五枚 Sonic 金币，及取得前三名的位置，之后便会有以下人物出场和你比赛：

Resort Island：Mecha Sonic
Radical City：Mecha Tails
Regal Ruin：Egg Robo
Reactive Factory：Mecha Knuckies

隐藏赛道

玩者只需要在首四条赛道上，都能够取得第一名的话，便有一条名为“Radiant Emerald”的赛道出现。

使用 Dr.Robotnik

在隐藏赛道“Radiant Emerald”中，取得第一名的话，便可以使用的了。

使用黄金超音鼠—Super Sonic

要使用黄金超音鼠，玩者就需要打开及通过各比赛场地的隐藏秘道，然后在当中取得珍贵宝石才可，方法如下：

Resort Island：只有当玩者取得 50 个环的时候，才会打开。

Radical City：1. 地点一之前右面不远地方有一个地洞，经过之后不久便会发现那度门。玩者需取得 20 个环，才能打开。2. 另一处便需要 50 个环，才能打开。

Regal Ruin：1. 地点一在超点后不远的左面。需要取得 50 个环，才能打开。2. 地点一通过一斜坡后，便会出现在玩者的右面。需要取得 20 个环，才能打开。

Reactive Factory：1. 地点一在大回旋之后；需要 50 个环才能打开。2. 地点一在一处上空有一电子仪器，当中写有“GO”字样，而在前的左面会有一小路，只要跟随其路线便可。玩者亦需要 50 个环才能打开。

SS X-MEN VS STREET FIGHTER 秘
北京 王峥

简易秘技介绍

增加 TURBO 选择：玩者只要在难度 2 或以上爆机，然后在 OPTION 中便会发现 TURBO 增加了一项可调校速度的选择，而且 CONTINUE 数不限。

使用相同角色：玩者同样需要以难度 2 或以上爆机，便可使用相同角色，CONTINUE 数亦不限。

无限 SUPER COMBO：同样以难度 2 或以上爆机，在 OPTION 中便会发现多了 COMBO GAGE 一项，不过不能 CONTINUE

SS 新世纪 EVANGELION DIGITAL CARD LIBRARY 秘
南京 刘超

拥有所有卡

只要在名字输入画面中输入“ペンペンぺろぺろ”，性别设定为女，这样进入游戏后便会发现不需玩任何 MINI GAME 便可拥有所有卡。

SS SOLDNERSCHILD 秘
南京 刘超

大量金钱及最强装备

在输入姓名画面时，玩者首先保留最初主角姓名，按“确定”后，便按“いいえ”退回姓名画面，之后再重复以上动作。再回到姓名画面时输入“ノーブル”便可得到大量金钱，若输入“ゼルドラーシルト”便可得到最强装备。

ARC ～幕末浪漫～月华之剑士 秘
上海 于宾

隐藏衣色及 Time Attack Mode

要使用不同人物的隐藏衣色，其实十分简单，只需要按着 START 来选择人物便可。若成功的话，不单衣色会有转变，甚至连武器颜色亦有所不同。而要进入 Time Attack Mode，只需按着 A＋B＋C＋D 来开始游戏便可。

N64 AEROFIGHTERS ASSAULT 秘
上海 于宾

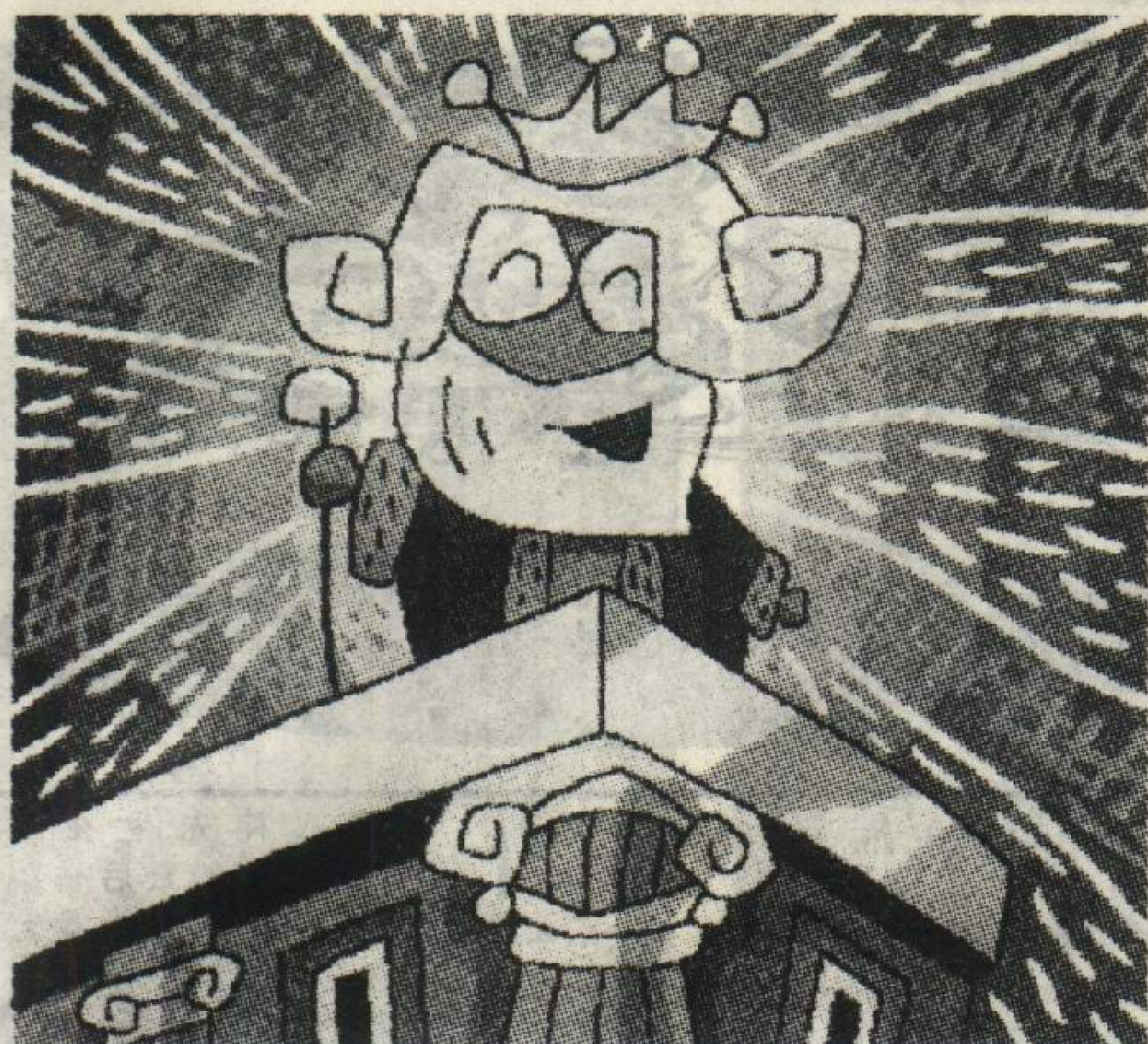
改变机体颜色、隐藏战机

玩者可以在“Main Game”、“Practice”和“Boss Attack Mode”中，在选择机体时按 R 键，便可以改变战机的机体颜色。另外，若在标题画面上，输入“C←、C↓、C→、C↑、C←、C→、C↓”，便有 F－15 隐藏战机可以选择。

N64 EXTREME－G 秘
北京 徐阳

隐藏战车 NEON 及 ROACH

在“OPTIONS”模式中，输入以下 PASSWORD：“81GGD5”，便可以使用两架能力甚高的战车：“NEON”及“ROACH”。



编读往来

交流感情的园地

倾吐心声的舞台

责编/若雨

大家好！一转眼又是一年过去了，又是一个农历的新年，不知大家节日是否能愉快的渡过这回的春节比较早，想来上学的同学们终于可以在农历十五以后开学。（本人记得一般寒假开学时间都在农历十五这天）本人也不例外，又可以好好吃一顿妈妈做的汤元。必竟现在生活是一年比一年要好了，春节最期望的已不是好好吃一顿，而是可以整天整夜的在家玩游戏而不会被家长批评，真是过瘾！在九七年末的业界狂潮的确为我们带来不少极为优秀的作品，在这辞旧迎新之际正是可以好好的逐一品尝这些作品的机会，相信有不少玩家也都是这样吧！于节日期间最具期待的是大年初一发卖的《生化危机Ⅱ》想必期待此作的朋友们，会渡过一个一生来最恐怖的春节！

●编辑部的朋友们春节好！在春节到来之前，先给你们拜个早年。感谢你们这一年半为我们广大玩家带来极大的乐趣与方便，希望你们能在保持原来作风上再有所改变，于多元化发展的道路上更进一步，在新的一年中能把杂志做成成绩更出色的刊物，并且多出几本“攻略与指南”使你们在攻略方面的优势能再有所提高。

天津　杨炎

▲在节日到来之际，本刊编辑部收到了大量的读者来信以及贺卡祝贺新春快乐，在此本人代表编辑部所有成员向一直支持本刊的热心读者道声感谢并祝节日愉快！

回想当初，本刊在摸索半年之后就是去年的春节前制订了现在的发展方面，一年过去了，事实说明我们的选择是正确的，在一年当中是广大的热心读者一直在支持鞭策着我们，在新的一年中本刊会沿着现在的方向前进，并且有所创新，用事实让广大热心读者相信选择本刊也是正确的。再次向大家祝节日愉快！

●贵刊于九八年改变了杂志中的一些栏目，让人耳目一新，但是不知道为何贵刊并没有新栏目的中入，在贵刊后半年中一些介绍与游戏有关的动画的文章以及曾大受好评的市场传闻，这些于九七年较为成功的并没有在贵刊九八年杂志中占有一席之地，希望贵刊能将这些做为固定栏目使用。

四川　何剑

▲何剑玩友的意见非常好，在九七年中我们推出的“GAME国的CLAMP君”、“EVA人类补完计划”及“五星神曲”等等的确收到了好评，我们也希望能把这些做为固定栏目，但是必竟撰写这种文章需要查阅大量的资料而且需要许多的作品的图片，所需时间极为漫长，所以这些介绍与游戏有密切关系的动、漫画的文章，我们会不定期的登场，相信如果给作者们充足的时间，他们会奉献给我们最全面的介绍。

于九七年初广受好评的“市场传闻”只是根据当时业界市场中真假消息大量出现的形式而写的，并不是作为栏目登场，如果以后还会出现这类现象，“市场传闻”依旧会再度登场。期刊中目前并没有新的栏的加入，但是有些题材我们已经开始酝酿，再加上广大热心读者的来信中的确有不少的好建议，相信不久以后大家能看到一些优秀的新栏目登场，以充实我们杂志。

●“集刊标，中大奖”的活动听说马上就要举行了！我是一名折新读者，认识贵刊比较晚，“九七年上半年合订本”我已经买到，但是九七年下斗年的期刊我这里也不很全，所以希望能否把活动的举办推迟到“九七年下半年合订本”出版以后呢？

上海　彭晓雨

▲自从“九七上半年合订本”出版以后，我们收到了许多来信，信中说解除他们不能参加“集刊标，中大奖”的活动的困难，但有更多的来信说除了九七年上半年的杂志外，他们还缺少九七年下半年的个别期刊，为了能让广大读者都有一个公正竞争的机会，我们决定“集刊标，中大奖”活动将推迟到五月十日，当我们的“九七年下半年合订本”推出以后，“集刊标，中大奖”活动才正式开始，相信到时候无论新老朋友就都可以参加了。（不过编辑部到时就会成为信件的海洋）

启　事

各位读者大家好！本刊举加的“集刊标，中大奖”活动。目前并没有到寄回刊标的时间，所以希望广大读者先不要把刊标寄出，到时注意我们杂志上的说明，我们会告之大家何时向何处寄去刊标。现在已经寄至的刊标我们将给予保留，但是希望广大读者按我们以后在杂志上的通知寄出，这样在分拣工作时才不至于出现不必要的损失。谢谢大家的支持！

因为版面限制的原因，本期中的“名作大家谈”暂停一期，在下期中这一栏目会继续登场！

特此致歉！

漫园

近来，有不少读者给『漫园』栏目寄来彩稿，信中也不断要求希望能够增设『彩版漫园』，关于这个问题我们实在大费脑筋，将那些出色的彩稿变为黑白确实可惜，但彩页版面有限，而若加彩页杂志社力量亦有限，所以一时难以安排。不过，我们会在『典藏本』中刊出部分彩稿，算是略作补偿，希望广大读者见谅。

——MOMO

骨伤门诊

广东　冼宇锋









八神死后

广东　冼宇锋









三国志之智取汉中

作者 广东余家荣





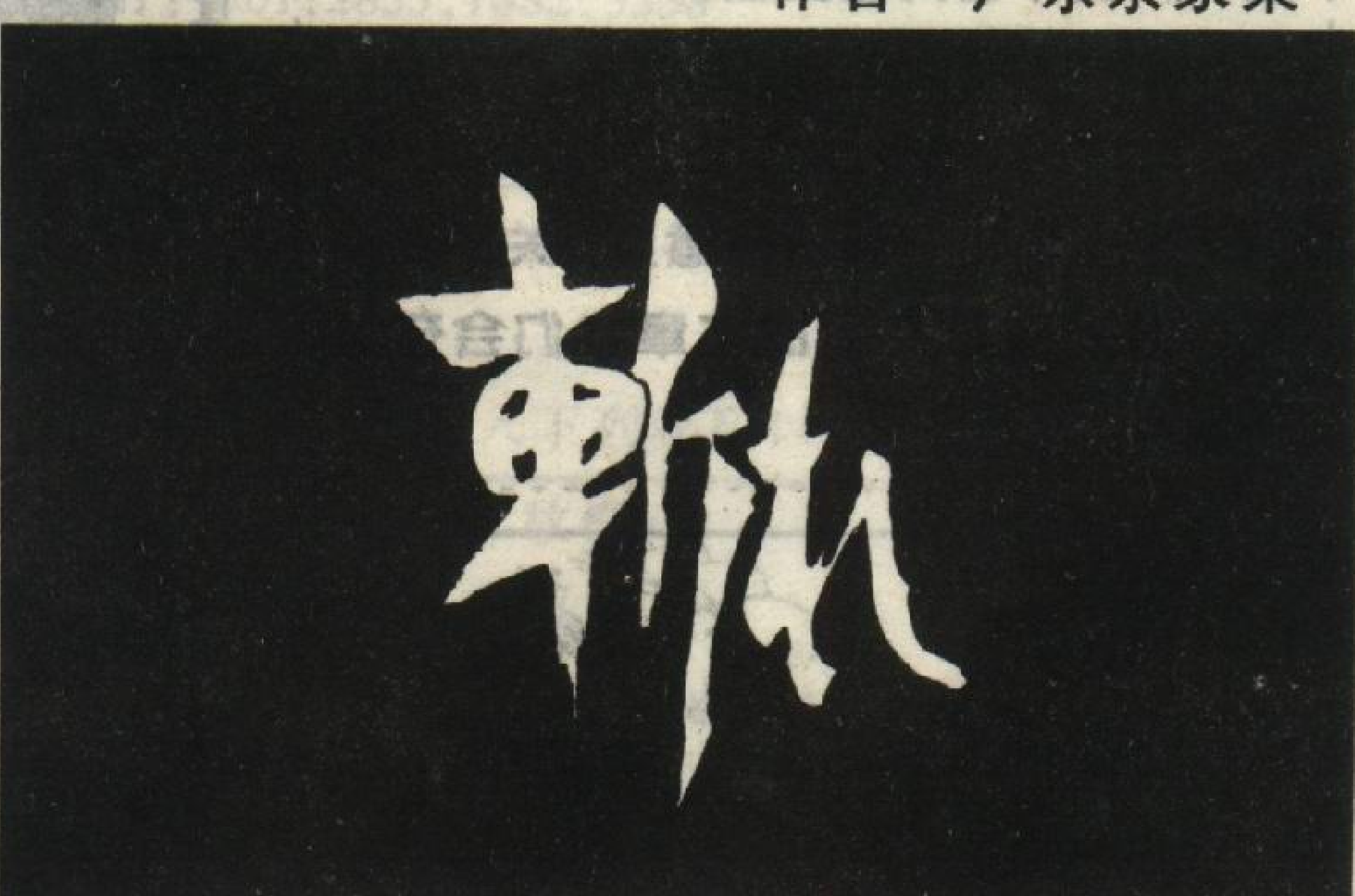




真说侍魂武士道烈传之等到花儿也谢了

作者 广东余家荣











◀上海费晓琳《侍魂之娜可露露》

在一同寄来的几幅作品中，这是最出色的一部，毛笔的运用十分不错，使整个画面充满了迫力。



▶吉林王志博《格斗之王》

寄来的几幅作品有着相同的风格，画面中的三位硬汉形象描绘得各有特色。希望作者再接再励。

▼江西甘强《格斗之王'97之金家藩》

感谢来信中所提的意见，关于游戏制作者及原画方面的文章我们会在以后安排，敬请期待。





▶广东何柳青《莉姆露露》

你的来稿尺寸实在太大了，因此在制作时作了少许加工，兴好不致于影响画面效果，注意以后再投稿时需用A4大小的纸张。画中人物虽是莉姆露露，但动作却令我想起乱马！

▲广东冼宇锋《不知火舞时装像》

很抱歉，没能赶在不知火舞的生日(1月)刊出此作品，不过因本刊上市日期提前，总算也能略作弥补。画面中不知火舞的形象健康亮丽，令人喜爱！



锦囊秘技

责编/ANGEL

古墓丽影 2　TombRaider2

跳关

按/键让 Lara 点燃火把，现在，向前走一步（按住 SHIFT 键后按 UP 键），向后走一步（按住 SHIFT 键后按 DOWN 键），转三圈（方向无关紧要），向前跳，END。

得到所有武器

按/键让 Lara 点燃火把，现在，向前走一步（按住 SHIFT 键后按 UP 键），向后走一步（按住 SHIFT 键后按 DOWN 键），转三圈（方向无关紧要），向后跳，END。

飞鹰特战队

在主选单中输入"ohdear"字串後在游戏中按下按键来启动密技（ALT 指 ALT 键）

ALT+1	弹药补充全满	ALT+2	武器升级
ALT+3	增加护盾能量	ALT+4	无敌
ALT+6	结束目前任务	ALT+7	敌人静止
ALT+8	切换至直升机	ALT+9	切换至坦克
ALT+0	调整速度		

x-com

先输入 Alt-UFOCHEAT 启动秘技：

Alt+ESCAPE	取消秘技	Alt+N	显示建筑内的异形
Alt+WUMPADPLUS	装备	Alt+P	完成研发
Alt+0,1,2,3,4,5,6,7	Filpdimension	Alt+Q	可开发所有制品
		Alt+R	可开发所有研究
Alt+A	自动存档	Alt+S	ForceOverspawn
Alt+B	基地战斗任务	Alt+T	Forceapocalypse (terror) mission
Alt+C	幽浮坠毁		
Alt+D	地图	Alt+V	观看所有 ufopaedia
Alt+F	建立基地	Alt+Z	Showallpeopletubeconnetions
Alt+G	测试异形尺寸		
Alt+M	得到钱 100,000	Alt+X	载具

绝地武士

按 T 键後输入

thereisnotry：跳关	sithlord：黑暗大师
deeznuts：原力升级	5858lvr：地图
eriamjh：飞行	jediwannabe＊：无敌
red5：武器	whiteflag＊：人工智慧
wamprat：物品	slowmo＊：慢动作
yodajammies：法力	pinothoir＊：关卡重玩
raccoonking：under	＊=1 表示启动
jediimayoda：光明大师	0 表示关闭

ID4 星际终结者（IndependenceDay）

无敌选单开启步骤如下：

1. 在游戏主选单中选择 Options 选项．
2. 选择 PlayerNane 选项．
3. 输入 RADARMY 然後选择 End 选项．
4. 选择 Options 选单中的 Exit 选项回到主选单中．
5. 接下来按下 Ctrl+右 Shift+8，就会直接开启一个无敌选单，狠狠的去把外星人痛宰一顿吧！

洛克人 X3 特殊武器取得法

在主选单中选择 CONTINUE 依序输入四组秘码即可获得特殊武器。

冷冻飞弹：3761，1282，3756，4486
螺旋飞刀：7771，5231，3486，2456
龙卷飞弹：7771，5832，1488，1456
塑胶炸弹：1863，2851，7688，1556
冲击射线：7568，5256，8388，1621
电光雷射：1561，2855，1682，3558
重力黑洞：4475，2167，8562，7588
强酸冲击：4174，2165，6162，7387

影武者戮大法

首先按下 T 键，然後键入下列秘码以启动秘技：

SWCHAN	切换无敌模式
SWGIMME	取得所项目
SWTREKxy	跳关（x 表示各小单元之数字[0 代表第一小单元]、y 代表关数[1 为第一关]）
SWLOC	於左上角显示框页之数字
SWRES	改变解析度
SWSTART	同一关重玩
SWGHOST	切换穿墙模式
SWMAP	切换自动地图模式
QUIT	离开游戏
SWTRIX	启动火箭发射器（含 BunnyRockest）
WINPACHINKO	帮你赢得 pachinkogame 并居得一件道具

HexenII 秘技表

inconsole（type`），type：

chase-active1	摄影机为追踪模式
god	无敌
noclip	穿墙

锦囊秘技

责编/ANGEL

name?	改姓名为?
notarget	隐形
kill	自杀
restart	重玩
giveh?	加?生命(?为 1-999)
impulse9	武器法力 full
impulse10	更换武器
impulse13	举起武器
impulse14	变成羊
impulse39	飞行
impulse40	升级
impulse43	武器法力物品 full
impulse44	丢物品

横扫千军(TotalAnnihilation)密技

以下密技只在 Skirmish 与 Multiplayer 对战时有效。

使用方法:在游戏进行中按[enter]键,於萤幕下方讯息框,输入密码:

密码	功能
+ATM	金属及能源增加 1000
+RADAR	雷达范围涵盖整个地图
+DOUBLESHOT	武器火力加大一倍
+HALFSHOT	武器火力减少一半
+CONTOUR #	三度空间地图(# =1-5)
+DITHER	改变灰色视线
+NOENERGY	能源存量归零
+NOMETAL	金属存量归零
+NOWISEE	显示地图
+CLOCK	显示时钟
+IWIN	任务胜利
+ILOSE	任务失败
+SING	单位唱歌给你听
+VIEW #	观看对手状况(# =对手)
+CONTROL #	控制对手行动(# =对手)
+LOS	视野模式切换

海底神兵 AMOK

1. 自主选单进入选项选单内,在 PASSWORD 选项上按[Enter]。
2. 在 PASSWORD 旁边会出现一个输入区,在这个输入区内输入 ZZZCYX。
3. 此时,在这个选单的最上方会新增一个选项 LEVELSELECT。
4. 在 LEVELSELECT 内可以使用左右方向键任意选择进入 1-9关。
5. 回主选单,开始游戏。

Need for Speed Ⅱ SE 秘技表

tombstone	隐藏车辆
bomber	隐藏车辆
fzr2000	SUPER 隐藏车辆,最快!
rushhour	自己试啦
slip	缓慢模式
pioneer	Pioneer 引擎,可加快车辆速度
hollywood	隐藏赛道

NBA 灌篮奇兵

进入 NBA 灌篮奇兵的游戏後,选好球队及队员後,会进入两支球队的队徽画面,此时画面的左下方会有三个数字可以由控制键输入,这组数字有下列特殊的功能:

025	幼儿版模式
111	锦标赛模式
120	快速传球
273	隐藏加速显示
284	提升玩家到最高速度
390	没有推人犯规动作
461	使用快速键不限次数
552	玩家超高速移动
616	提升玩家到最高封网能力
709	提升玩家到最高抄球
802	提升玩家到最高体力
937	玩家具有封网违例能力

月球反抗军(RebelMoonRising)密技

使用方法:在游戏进行中输入下列密码

密　码	功　能
FWBERT	按 F 以开/关,Z 可非飞行
FWIGIVEUP	跳关
FWMARIT	生命力及氧气全满
FWMITHRA	无敌
FWMITTY	隐形
FWMIGA	武器及弹药全满
FWWARP	跳关 00-17

Preview 廣鬥覲 攻略手记

责编/ANGEL

兽乡之守护者 2 黄泉之封印

大战过后(想知道发生什麽事的话,大家可以玩回一代的兽乡之守护者,或者看看二代的前作剧情简介,内里亦介绍了有关上一集的片段介绍),帕迪欧和咪莉安娜来到东方,打算传授西方之神的怖教,一日在村庄遇到一名土龙族的族人,正被不知名的士兵追赶,他把手上的小孩和水晶交给你后,便会去引开追兵,但他转瞬间便被杀,而你亦被追兵发现。

第一章:兽杀队

我方:帕迪欧,岑,琉璃

敌方:肯特,一般兵 x4,兽杀队士兵 AX1,兽杀队士兵 BX3

胜行条件:敌人彻退

重点:让玩家熟习的一关,要过版有两个方法,一是把冲过来的士兵全部收拾掉,二是冲到敌人的後方战事,他们便会知难而退。在往札伊梅中途,在鲁巴拿遇上廉·法吉尼,他的目的是为了抢夺土龙族老伯交托给你的小孩。

第二章:双境之狼



我方:帕迪欧,岑,琉璃,咪莉安娜

敌方:廉,奖人猎人 Ax5,奖金猎人 Bx3,奖金猎人 Cx1

胜行条件:敌人彻退

重点:一开首先不要攻击廉,不妨先和他的首下玩玩,待每人的 Level 升了一定的程度後,有较大的把握,才好攻击廉。击败廉後,受你保护的小孩突然病倒,为了冶愈小孩,众人走到附近的村落—梅特,从医生口中知道小孩的病因,但因为医生没有医冶这种病的药物,众人唯有出外找寻药草,找寻中遇上菲娜姆兵,和他们决战罢。

第三章:冶疗之国

我方:帕迪欧,岑,琉璃,咪莉安娜

敌方:水上骑兵 x5,一般兵 x7,将军 x3

胜行条件:敌人全部消灭

重点:先让敌人的水上骑兵接近,待解决后,慢慢以扇形的阵式逐个逐个接近对方,然后杀掉,因为站在陆地的敌人不会下水,所以只需先解决水上骑兵,便不怕有夹击的危险;走到对面的陆地后,巴特亚士将军出现,他会赶走剩下来的士兵,然後交待了一些场面话后,便会离开。顺利把药草带回给医生,他便会医好小孩,从医生口中知道,往札伊梅的道路已经被人类封闭,众人商议後,决定改走另一条路往札伊梅,但中途遇上兽杀队第三队的队长赛克·玛都那。

第四章:兽食



我方:帕迪欧,岑,琉璃,咪莉安娜,威路姆

敌方:赛克,兽杀队士兵 Ax5,兽杀队士兵 Bx3,水上骑兵 x2

胜利条件:到达指定地点

重点:以现在的实力,绝对不会是赛克的对手,所以此版一开始之时,众人快速向右边走,要留意我方的战力分怖,应该不难过关;小心不要被赛克追上哩。正陷於绝境之际,今日子(是岑哥哥的太太)出场,以漂亮的魔法打胜赛克;之後今日子会带领大家到札伊梅的首都;为了一探威路姆的来历,众人向坤达拉进发,但中途再次被人类的军队发现。

第五章:苍原之地



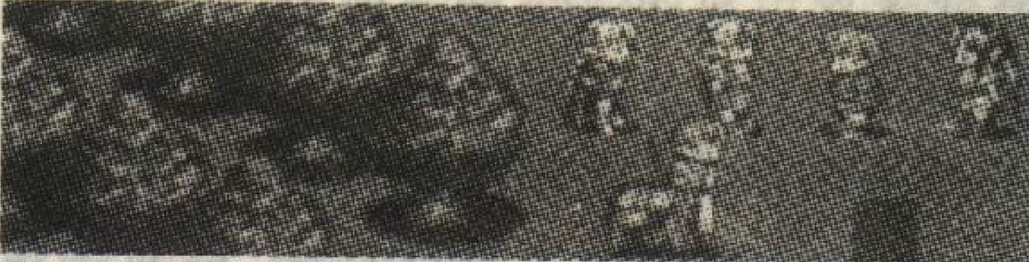
我方:帕迪欧,岑,琉璃,咪莉安娜,威路姆

敌方:炮兵 x2,一般兵 x10,将军 x8

胜利条件:敌人全部消灭

重点:因为敌人是从三个不同的方向而来,所以最好在敌人合围之前,使用逐个击破的战略,本人的次序是下(最近),左(次近),右(最远);另外要留意的,便是敌方的炮兵,他们的炮击是可以同时对多人作出攻击的。经过一番波折,终於来到亚提沙的入口,中途遇上苍马族的少年—霸里特,从他口中得知亚提沙正身陷险境,为了进入亚提沙,众人决定帮助霸里特。

第六章:不速之客

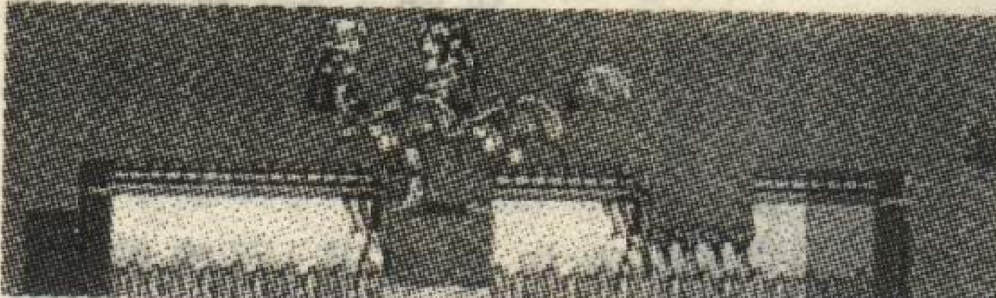


我方:帕迪欧,岑,琉璃,咪莉安娜,威路姆,霸里特

敌方:召唤兽 x14 胜利条件:支撑到天亮,到指定地点

重点:游戏需然有两个胜利的要求,但其实只需到达指定的地点,便可以完成此关;若然在指定关数内,仍未能走到指定地点,而已经天亮,则仍作负论 有一点要留意的是,召唤兽对於刀剑的攻击,拥有较强的防守力,所以由琉璃和咪莉安娜作攻击的主力较佳,另外帕迪欧和岑则可以作後方掩护。躲过召唤兽的攻击,终於成功进入亚提莎,映入眼帘的,便是一片遭破坏的境像,此时遇上菲娜姆的召唤师欧鲁菲。

第七章:咒符契士



我方:帕迪欧,岑,琉璃,咪莉安娜,威路姆,霸里特



攻略手记

责编/ANGEL

敌方:欧鲁菲,召唤师 x?

胜利条件:敌方彻退

重点:和之前一样,把攻击力集中在琉璃和咪莉安娜身上;如果你是一名练功狂的话,此关相信极为适合你,因为欧鲁菲会不断召唤新的异兽来到,只要你一日不接近欧鲁菲,他便会一日这样做。解除了亚提莎的威胁後,从村长口中知道威路姆身上水晶的来历,原来是用来令人类制造的破坏之龙稣醒;得知事情始末后,众人离开亚提莎,但中途遇上兽人买卖商(之前出场的啊!)

第八章:再来

神馬族的姑娘，爲了妳自身的安全，乖乖地讓我們逮捕吧。

我方:帕迪欧,岑,琉璃,咪莉安娜,威路姆,霸里特

敌方:兽人买卖商,亚基曼,佣兵 Ax7,佣兵 Bx8

重点:敌人虽然很多,但只要大家不要愚昧地各自为战,问题便会太大,不过有两人是需要特别留意的,第一个是兽人买卖商,他可以令我方队员丧失了兽化及使用魔法的能力;第二个是亚基曼,他可以同时对多人进行攻击,有时更可以在同一个会合作出两次攻击,他唯一的缺点,便是不能抵授咪莉安娜的雷电魔法。击败兽人买卖商后,咪莉安娜会突然晕倒,带她到医生处看看,发觉因为在之前的战役中,咪莉安娜已经受了伤,而毒素则现在发作,为了救回咪莉安娜,众人出发去找寻召唤兽,来医冶咪莉安娜的病。

第九章:白翼女王

辛苦你了・・・
托你的福,傷勢總算全癒了。

我方:帕迪欧,岑,琉璃,霸里特,雅莉

敌方:召唤兽 x?

胜利条件:敌人全部消灭

重点:此版的战场是处於浓雾的状态,能见度相当低;大家第一步要做的,便是和雅莉会合,然後静待敌人自己攻来,待对手给收拾得七七八八後,才好向前攻击,如无意外,你的对手应只剩一只红色的召唤兽,它不会攻击你,但可以封锁角色进行兽化,或是使用魔法(所以叫你先把其它怪物收拾後,才好前进)。另外,因为白翼女王只会在这版,和下一版出场,所以交战时,最好不要使用雅莉,让其他角色增加经验值。杀罢异兽部队後,白翼女王带领大家进入卫尔兹,中途彼此交换过情报后,推断出人类的目标是另一块菲思水晶一神龙之泪,明白事情的始末後,众人火速赶去神殿,保护神龙之泪。

第十章:飞翔者之乡



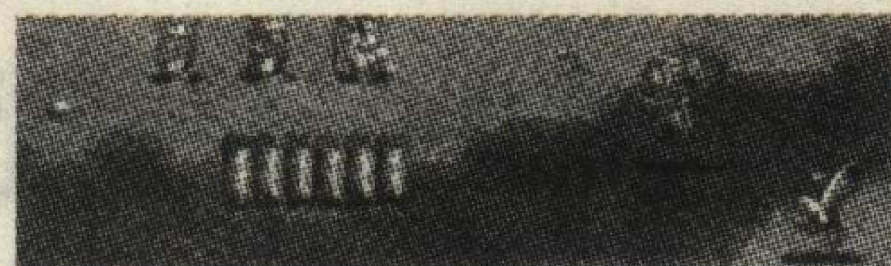
我方:帕迪欧,岑,琉璃,霸里特,雅莉

敌方:欧鲁菲,召唤兽 x?

胜利条件:敌人全部消灭

重点:欧鲁菲在前排曾经出现,相信大家对他应该有一定程度的了解罢?不过在此版中,敌人的数量是出其的多,要较为小心应付,加上欧鲁菲会亲自下场,他本身强大的回复力,实在是没有什麼武器可以伤到他,不过只要你坚持一段短小时,待听到一下枪声後,便可以减低欧鲁菲的回复能力,藉此机会以数人围攻便行。打败欧鲁菲,成功保护菲恩水晶後,因一名不知名的神秘人帮助,众人捉到召唤兽一只,把召唤兽带回去给医生,她便用召唤兽来医好咪莉安娜;待咪莉安娜康复後,众人决定返回札伊梅,但中途又遇上了敌人。

第十一章:累鸟



我方:帕迪欧,岑,琉璃,咪莉安娜,威路姆,霸里特

敌方:杰西雅,异兽 x?

胜利条件:敌人败退

重点:是颇为棘手的一版,敌人的小卒是会不断再生,要他们不再出现的方法,便是尽快接近杰西雅,小卒便不会再出来;杰西雅的实力极高,不论是剑击,魔法,甚至是兽化後的能力,亦只能扣去一点点的生命,打了一会,杰西雅会去捉威路姆,刚巧威路姆的兽化能力觉醒,受到化为神龙的威路姆的一击,杰西雅便会逃之夭夭。重获兽化力量的威路姆,重括失去的记忆,并决定到菲娜姆(人类的国家),阻止破坏之龙复活,而众人亦以各自不同的理由,跟随威路姆到菲娜姆 行程中,路经梅尔(医冶咪莉安娜的医生)的住处,发现兽杀队正在破坏梅尔的住所,此情此境,当然是要出手阻止啦!

第十二章:复活

我方:帕迪欧,岑,琉璃,咪莉安娜,威路姆,霸里特

敌方:赛克,兽杀队士兵 Ax8,兽杀队士兵 Bx8

胜利条件:敌人败退

重点:并不需要什麼特别的技巧,杀罢所有士兵後,便集中所有人力对付赛克。成功击败赛克,并且救回梅尔后,继续向菲娜姆前进,并且开始突袭菲娜姆边境的拉巴尔。

第十三章:科钢之国

我方:帕迪欧,岑,琉璃,咪莉安娜,威路姆,霸里特

敌方:边境警备兵 Ax6,边境警备兵 Bx8,亚基曼 x2

胜行条件:敌人全部消灭

重点:因为我方在此版一开始之时,已经全部被迫兽化,所以在此版中,你是没有回复系的魔法使用,但只要吃下对手的真元,便可以回复一定程度的体力,所以在攻击次序上,要下一点心思。以战力而论,敌人并不是太强,但以小心亚基曼,它是拥有强大防御力的怪物,使用威路姆的火焰魔法对付即可。

攻略手记

责编/ANGEL

终於进入菲娜姆了，沿途所以，只是一个又一个已经荒废了的村庄，在共中的一个村庄里面，重遇巴特拉士将军，但发觉他正被一大群士兵围攻，过去帮帮他罢。

第十四章:沉默的猛将



我方:帕迪欧，岑，琉璃，咪莉安娜，威路姆，霸里特，巴特亚士

敌方:魔导兵 x2，士兵 x8，杰西雅，鸟类部下 x10

胜件条件:敌人败退

重点:最初巴特亚士是被一群小兵围困的，解决这群小兵只是如举举手般容易，但当你击倒所有小兵后，杰西亚便会带同一群鸟人出来，所以在打倒最後一个小兵之前，记住为所有队员补补体力;杰西亚实力很强，基本上把她交给巴特亚士便可，其他人不妨围剿其余的鸟人。收拾了杰西亚后，巴特亚士决定加入我方，中途双方交换过情报後，终於决定了进攻首都的路线;经过撒亚村之际，再次遇上伏兵。

第十五章:反击



我方:帕迪欧，岑，琉璃，咪莉安娜，威路姆，霸里特，巴特亚士

敌方:廉，奖人猎人 Ax2，奖人猎人 Bx4，奖人猎人 Cx4，奖人猎人 Dx3

胜利条件:敌方败退

重点:久违了的廉在此版再次出场，敌方一开始便会分怖在四条通路之上，若给他们来过围呕，我方便会大大不妙;尽快把四个方位的其中一批敌人完全收拾(我自己选择了左上方的敌人)，然後紧守住要道，待敌人走来时便一个一个地解决，是很轻松取胜的方法;不过小心有部份敌人是拥有长距离攻击的武器。打胜後，廉会放弃威路姆的事，转而把注意力集中在琉璃上，他并且会加入队伍;在废村决定了之後的行程後，众人暂时在村子中休息，但咪莉安娜再次独自离队，遇上伏兵。

第十六章:怨念



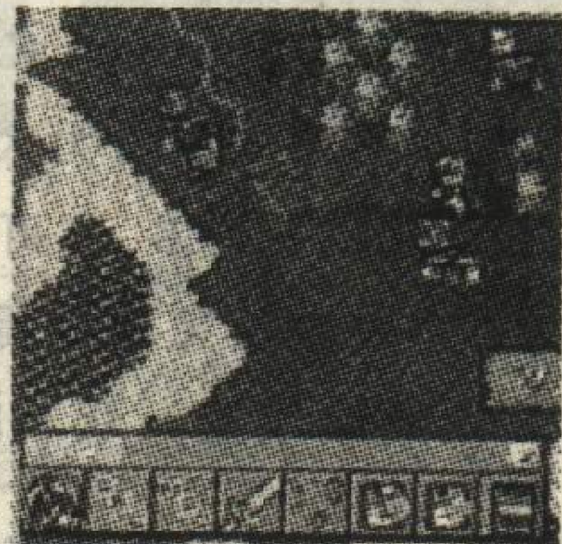
我方:帕迪欧，岑，琉璃，咪莉安娜，威路姆，霸里特，巴特亚士，廉

敌方:召唤兽(大量)

胜利条件:敌人全部消灭

重点:游戏一开始之时，你只可以控制咪莉安娜，尽快令咪莉安娜兽化，支持一会後，威路姆会出场，尽快令二人会合，便可以暂时解困，不过敌人仍然会源源不绝攻上来，疲於奔命之际，我方所有人员会出场，但一开始所有队员会被对手压在地图边位，动弹不得，加上增缓的队员本身的攻击效果，对召唤兽来说并不是太有效，所以自求多福罢。因召唤兽的攻击，众人认为已经给敌人发觉行踪，最後决定连夜赶路，希望不会再次遇上敌军，但可惜在森林内遇上优克。

第十七章:训兽者



我方:帕迪欧，岑，琉璃，咪莉安娜，威路姆，霸里特，巴特亚士，廉

敌方:召唤兽(大量)，优克

胜利条件:敌方败退

重点:敌人本身并不难应付，但因为数目很多，加上部份召唤兽懂得混乱咒文，很易做成我方同僚互相残杀的事　一口气把所有懂得混乱咒文的家伙解决，便可确保胜利。打胜了优克，众人来到一个荒废了的基地，霸里特在这里可以拿到新的武器;咪莉安娜再次私下外出，去了见肯特，刚巧敌人部队偷袭在基地的同伴，战事一触即发。

第十八章:傀儡

我方:帕迪欧，岑，琉璃，咪莉安娜，威路姆，霸里特，巴特亚士，廉

敌方:征服者，一般兵 x12，装甲兵 x5

胜利条件:敌人败退

重点:不论我方的实力多强，贸贸然冲上去只是送死，最好在地图的最上方，或是最下方布成阵势，静待敌人来到时，才展开攻击;一般兵的攻击还好，但装甲兵等闲来一过两至三段的攻击，所以要选收拾的对手，第一个便是装甲兵。征服者是他们当中最劲的一个，任何对征服者的攻击效果是接近零，所以不用费神向它作出攻击了;等到咪莉安娜归队，以她善长的电击魔法，三两下便可以解决掉征服者。在征服者一战中，人类的首领阿尔迪斯察觉到兽人的企图，一方面派出王船向兽人的根据地札伊姆进攻，另一方面则派遣首下攻击我方部队;至於我方的兽人部队，亦改变计划，决定暗杀阿尔迪斯，希望藉此可以改变兽人灭绝的命运。

第十九章:隐形的敌人



我方:帕迪欧，岑，琉璃，咪莉安娜，威路姆，霸里特，巴特亚士，廉

敌方:单细胞(分裂)

胜利条件:敌人败退

重点:没有什麽困难的一版，首先排好阵式，用擅长魔法的咪莉安娜，琉璃，和巴特亚士作主力攻击(单细胞只受魔法伤害)，帕迪欧和威路姆作後方支援，间中让霸里特来一个长距离攻击，

Preview

攻略手记

责编/ANGEL

Soeasy。顺行穿过地道的迷宫,来到菲娜姆首都的宫殿,见到阿尔迪斯的左右手亚鲁比恩,二话不说,打完再算吧!

第二十章:

我方:帕迪欧,岑,琉璃,咪莉安娜,威路姆,霸里特,巴特亚士,廉

敌方:亚鲁比恩,合成兽(大量),黑龙

胜利条件:敌人全部消灭

重点:合成兽数量虽多,但不难应付,反而是黑龙有一点问题,防护力强,加上攻击力大,不过只要小心不要让帕迪欧阵亡,即使黑龙杀的人越多,亦可同样令他们复活。胜利後亚鲁比恩逃去无踪,而岑亦从父亲处得到觉醒的力量(黑龙是岑的父亲,但被亚鲁比恩给改造);众人向最後一个目的地—遗迹进发,但遗憾又遇上伏兵。

第二十一章:丑怪



我方:帕迪欧,岑,琉璃,咪莉安娜,威路姆,霸里特,巴特亚士,廉

敌方:亚鲁比恩,胶化物(大量)

胜利条件:敌人败退

重点:此版中的胶化物拥有近乎无限的数量,不单上胶化物拥有分裂,以及再生的能力,化成魔兽的亚鲁比恩,亦会不断地吐出新的胶化物出来,与其慢慢地和胶化物玩耍,倒不如攻击亚鲁比恩这个心脏罢。战事进人最後的阶段,众人在遗迹中终於遇上阿尔迪斯,以及打算暗杀阿尔迪斯,而伤重在地的肯特,从阿尔迪斯口中知道菲恩女神的秘密(一个由人类制造出来的兽人之神),一切游戏的谜团交待清楚後,最後的战役终於开始了。



第二十二章:宿命的悲哀

我方:帕迪欧,岑,琉璃,咪莉安娜,威路姆,霸里特,廉

敌方:阿尔迪斯,装甲兵(大量),雷蓝瓦恩(大量)

胜利条件:敌人败退

重点:战斗中途,阿尔迪斯会和威路姆融合,变成破坏之龙,它本身在每一个会合中拥有三段攻击,是最强的敌人;对付他的方法,便是把所以队员围在帕迪欧身旁,因为只要帕迪欧不死,便可以不断令我方队员复活,恢复体力以及使用神圣力量;普通的攻击对破坏之龙是不会起作用的,但加了神圣力量的特殊技则例外,大家明白怎样攻击罢。当破坏之龙的体力下降至一半以下时,阿尔迪斯和威路姆会分体,曾此时尽情向阿尔迪斯攻击。

後记:王泉之封印,在本人眼中是一只不错的游戏,首先它有介绍一代的剧情,虽然不会影响,二代游戏的进行,不过对没有玩过一代的玩家来说,可以更加明游戏的来历,第二样喜欢的是画功,从附图中也可略知一二罢,这个不多言了;第三是音色,音乐是SoundTrack,颇为配合剧情的发展,不过可惜太短,而且在转换曲目时,游戏的速度会有一点儿的影响,至於音效,有点意外的是,竟可以听到角色使用咒文,实在是意外,不过有一点很奇怪,有时使用相同的咒文时,念出来的咒语竟然不一样;第四,是战斗时,角色本身会有对话,虽然内容上可能无关痛痒,不过起码让玩家感觉到,角色有一种活的感觉。作为一个小品式的战略游戏,简单的控制,籍单的战斗,不会耗去太多的时间,同时难度亦不是太高,很适合初接触中文战略游戏的玩家呢!



上海 王涛

攻略手记

责编/ANGEL

失落的战线　作者　成败



良久没有与各位 Game 迷见面了，今次除了介绍有个新出的游戏外，同时为大家提供游戏的过关提示。

废话少说，失落的战线属於 RealTime 策略游戏，即是与 C&C 同属类。游戏故事背景设定於 2080 年，当时地球资源短缺，人类转投向太空发掘能源。在联合国组成的世界能源组织努力下终於在外太空发现一个适合开发的星球。但组织内的明争暗斗正静静掀起一场战争。



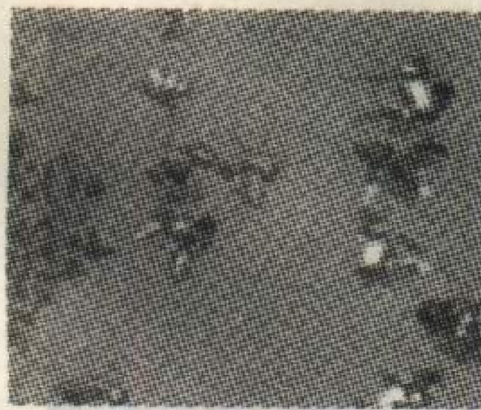
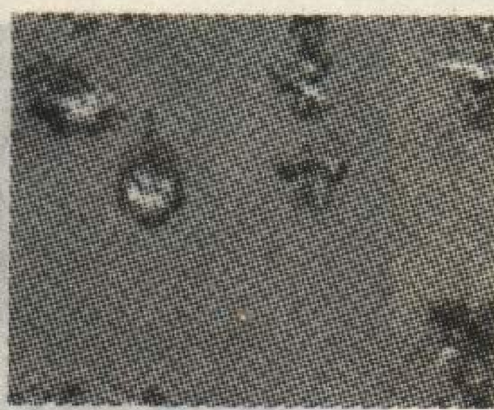
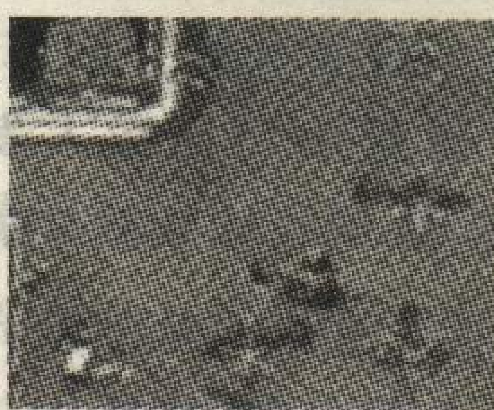
整个游戏由廿一个任务组成，单是建筑物就有 17 种，部队亦有 18 种，是一个认真的制作。加上为用户贴身设计了的快速建设栏位，上手容易之至。建筑物的自我修复功能令玩家在枪林弹雨中亦不用手忙脚乱。如果要我挑挑骨头的话，倒是要改良一下部队移动的 AI。

总括来说，由战魂到失落的战线，是新意的一大进步，特别在画功上可见一斑，如果中文游戏能在程式上一更好的安排及设计，距离外国游戏的水准不远矣！

<失落的战线各关任务提示>

第一版 SneakAttack

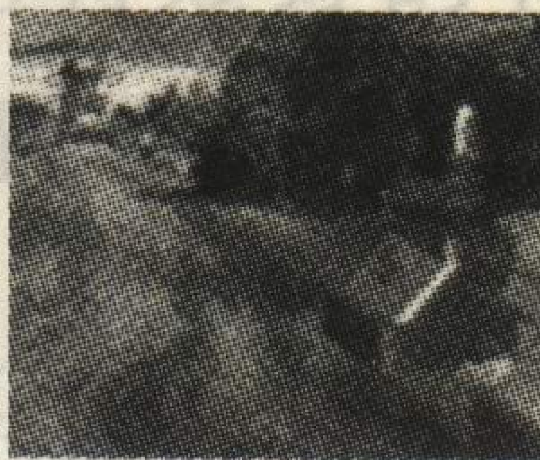
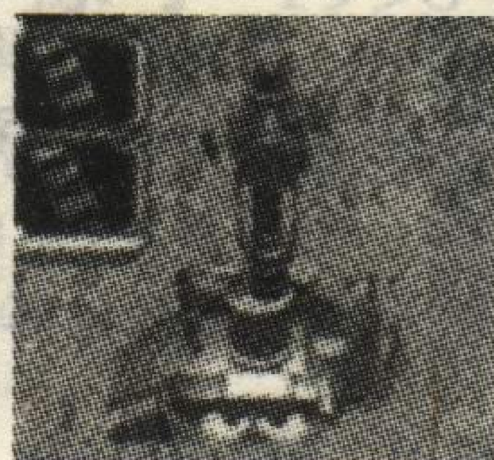
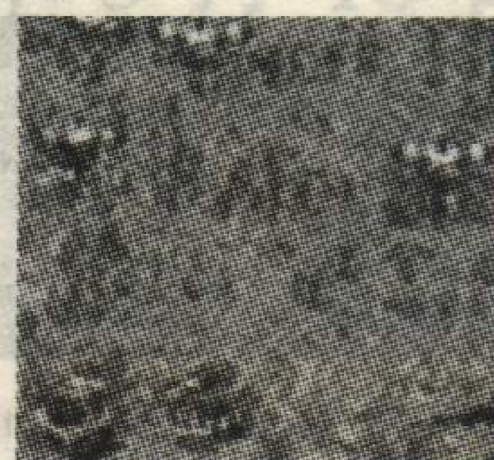
我方一名工程师已将几名敌人的机器人程序改造成我方的战斗力量。但他在完成任务後却被敌人发现并击毙。你的任务是运用六名机械人，第二版。

上一战役的胜利不仅使我们有了落脚点，而且获得了大量敌人的情报。但由於我们的科技力量和能源都非常有限，必须由弱到强逐步消灭敌人，占领敌人的建筑设施，获得更多武器的制造技术，直至最终消灭敌人。所以总指挥部决定进攻附近一个小规模的基地，该基地有激光堡垒防御，占领敌人的指挥中心。

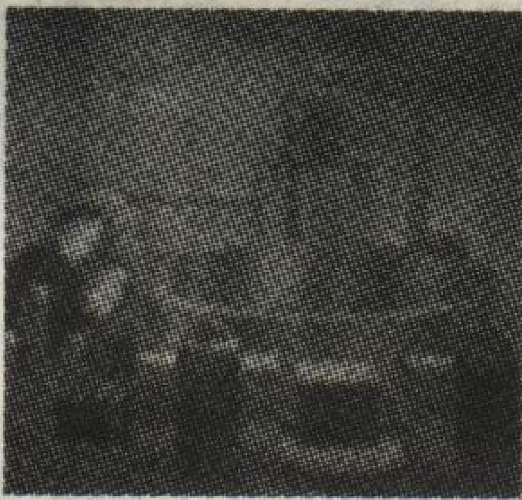
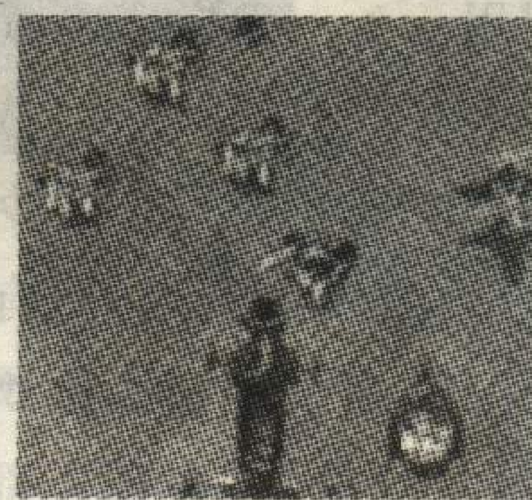
第三版 HardStarting

总指挥部对你的指挥才能非常满意。为了尽快完成我们的战略目标，指挥部决定攻克敌人一个建筑在山上的基地，该基地不仅有激光堡垒防御，而且还有一些更新的战斗单位。你必须尽快建立好防御体系，并迅速消灭敌人。为了减轻你的压力，指挥部已经派遣了另外一支部队在邻近的区域牵制敌人。等候你的捷报，占领敌人的飞行器生产厂和机器人生产厂。

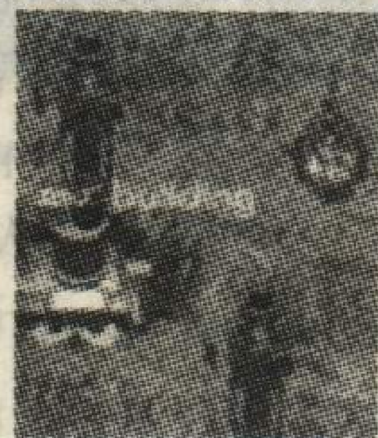
第四版"Eyes"Action

首先祝贺你的胜利。但由於你的进展太慢，使得敌人有时间对另一个基地进行增援，你的牵制部队已经陷入敌人的重围当中，指挥官负伤撤离了战场。部队正处於无指挥的状态你必须迅速投入该战役，消灭敌人占领敌人的飞行器生产厂和谍报中心。


第五版 SupriseAttack

四场战役的胜利，使我们的力量得到很大的加强，但敌人不断的加强前线的进攻力量妄图彻底摧毁我们。为了粉碎敌军的包围，指挥部指派你去完成这次突围任务，占领敌人的核反应堆和机器人生产厂。

第六版 InvadeFromSky

部队在山区缓慢的前进。先头部队正准备建设能源中继基地，却发现敌人在该区域已设有基地。这一发现出乎总指挥部的意料，而且前方的情报人员也不敢贸然潜入敌基地内部以免打草惊蛇。所以对敌基地毫不知情。指挥部要求你用现有的设施迅速建立基地并且组织进攻消灭敌人。同时为了获得更多情报要尽量占领敌基地的设施。




第七版 DepotInDesert

战斗虽然取得胜利，但指挥部注意到情报工作的重要。遂决定进攻位於沙漠中的敌方基地。由於缺少山脉作屏障，防守会变得异常艰钜。指挥部能够提醒你的是防空单位是不可缺少的，在防守的同时要注意



攻略手记

责编/ANGEL

侦察。从简单的情报分析来看，敌人内部好像发生了分歧，占领敌方的飞行器生产厂和指挥中心。

第八版 BreakBlockade



我方的情报人员 xx 获了敌人一辆侦察车，它的电脑里储存了大量有价值的情报。你要用有限战斗单位掩护它到达我军的控制区域。

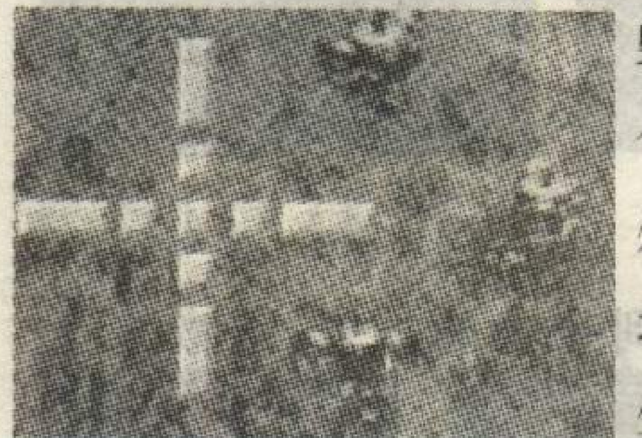
第九版 MeasureStrength

通过对敌方电脑资料的分析发现，敌人已经拥有了地雷，并只能使用专用的车辆布雷、排雷。我们的下一个任务就是获得这两种武器的制造方法。敌人的兵力很强，要注意防御。另外的资了显示敌方内部已经发生了分歧，分裂成不同的派系，这一点在今後的战斗中可以利用。



第十版 Lifeline

为了作支援前线作战，指挥部决定在沙漠中建立能源补给基地，但我军建设部队不幸与敌人相遇，所有基地设施全部被摧毁。指挥部命令你携带设备继续完成这个任务。同时前方部队还发现另外有两处防御薄弱的前进机地。但的方主要基地作战能力相当强。占领维修厂、坦克生产厂和飞行器生产。



第十一版 TakeUpTheGauntlet

情报:「敌人已经研制出一种威力极大的武器，能够隐藏。只有侦察车能够将其发现。同时为了节省能源，他们还制造出一种设备专用於降低战斗单位和建筑的造价，我们给它起名为交易所。」总指挥部认为一定要获得该武器的制造能力，所以你要利用我方设立在前线的一个前进基地对敌人进行攻击。



第十二版 BlackEagle

战争越来越残酷，能源的耗费越来越多。对方在科技研发方面明显超过我们，最近有开发出一种代号为「台风」的空中武器，要不惜一切代价获得它们的制造能力。



第十三版 SecreatWeapon

敌人为了可以实施远距离攻击，使用了远程导弹。情报是从我军设在沙漠中的一处基地发回的，总指挥部认为一定要守住基地，并给敌人更沉重的打击，同时夺取远程导弹的制造能力。你将面临的是异常艰苦的战斗。祝你好运。

第十四版 MetalSoldier

你将率领一支突击队并利用现有的设施去攻占敌人设立在群山之中的要塞。对方拥有甚麽更先进的武器我们并不清楚，敌人进攻将会非常凶猛。

第十五版 OnlyPassageway



敌人遭到意料之外的失败，在仓促逃跑时将他们的科技开发设备也炸毁了，并残忍的杀死了科技人员。这样敌人就丧失了高新武器的研发能力，并意味著在今後的战斗中我们将同敌人进行公平的较量。总指挥部认为我们已经进入了对星球的掌控阶段。我们首先要把敌人从这个山区彻底赶走。

第十六版 WarInDesert

这是第一场反攻战役。两方敌人的铀井距离非常近，守卫兵力薄弱，这是我军唯一的机会，只有充分利用这一点在敌人内部制造冲突，才能使我军顺利的赢得这场战役。

第十七版 DeadArea



在这个山区敌人拥有重兵，我军的几次进攻均被击退。敌人扬言这里将是我们的「死亡地带」。彻底摧毁敌方的基地。为我军前进开辟道路。

第十八版 HotDesert

战场热度超过了沙漠的炎热。情报人员在沙漠中发现一处废弃的基地。指挥部决定利用这个基地，肃清沙漠中的敌人。但事实上情报有误，我军立刻陷人重围。但并不是没有转机。

第十九版 SunsetCol

首先祝贺你的胜利，总指挥部决定向敌人发起总攻。为了能够顺利实施这一作战计划，你必须在总攻发起上前占领「日落山谷」。



第二十版 GeneralOffensive

彻底摧毁敌人的时刻到了，我军将在各个战场对敌人发起总攻。歼灭山区中的敌人。

第二十一版 Liberate



我们即将进攻的是敌人在这个星球的最後一个基地。战斗将是非常残酷的。通过对所有指挥官的评估，总指挥部确定由你来完成这最後的任务。出发!

重要启示



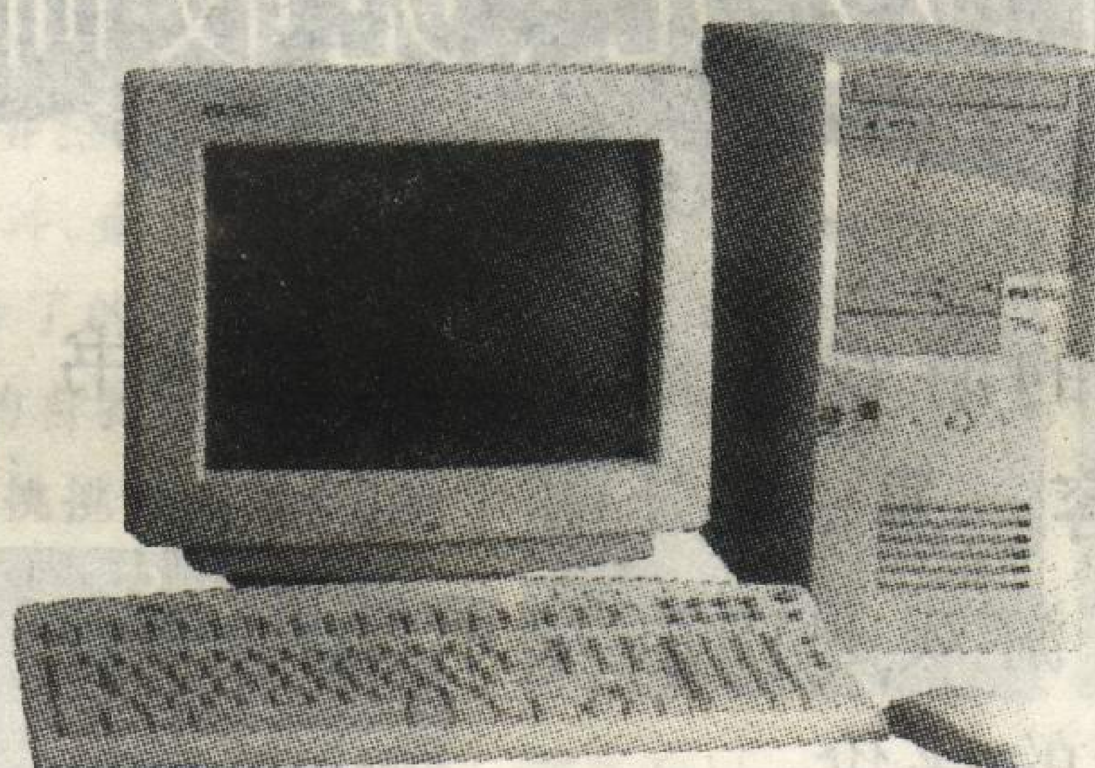
97年最引人注目的"集刊标 中大奖"活动已接近尾声,现将参加抽奖的办法公布如下:

①集齐1997年全部刊标的读者将刊标剪下,按左图中的顺序排列粘贴好。

②将贴好的刊标于1998年5月10日(以邮戳为准)以前寄至:西安市雁塔路南段11号 邮编:710054

③信封上请大家注明"集刊标 中大奖"字样。

好运就在眼前!





玩家最后的收藏机会

紧急通知

《电子游戏与电脑游戏'96典藏本》总括96年大部分精典游戏,共收录攻略30篇,并分别从出招、系统、故事、流程等多角度进行介绍,文字流畅,简明实用。本书面市以来受到各界的广泛好评,许多城市已然脱销。本编辑部现尚有少量存货,望有意邮购的读者尽速汇款至北京电脑工作室!

因为这是本刊第一次编辑的游戏方面的书刊,极具收藏价值。编辑部特决定对汇款邮购此书的朋友们免收邮费,也就是说各位只需22元便可获得《'96典藏本》。

存货不多,欲购从速!切勿乱汇款,以免造成不必要的损失。

招聘启示

因工作需要,本编辑部现诚聘以下人员:

1. 编辑三名(专职)

条件:大专以上学历,对电子游戏与电脑游戏有一定的了解,吃苦耐劳,有责任心。

2. 翻译一名(兼职)

条件:大专以上学历,精通日语,有电子游戏或电脑游戏方面经验者优先考虑。

应聘者请将学历证书复印件及个人简历寄至北京电脑工作室,以上人员一经录用,待遇从优。

联系电话:010-62045118转01或02

联系人:张先生

联系地址:北京市海淀区花园东路8号中区1号楼262室(48分箱)

邮编:100083

最权威！！ 最全面！！

关注焦点！！ 爱不释手！！

内容超丰富！！ 画面超华丽！！

这就是——

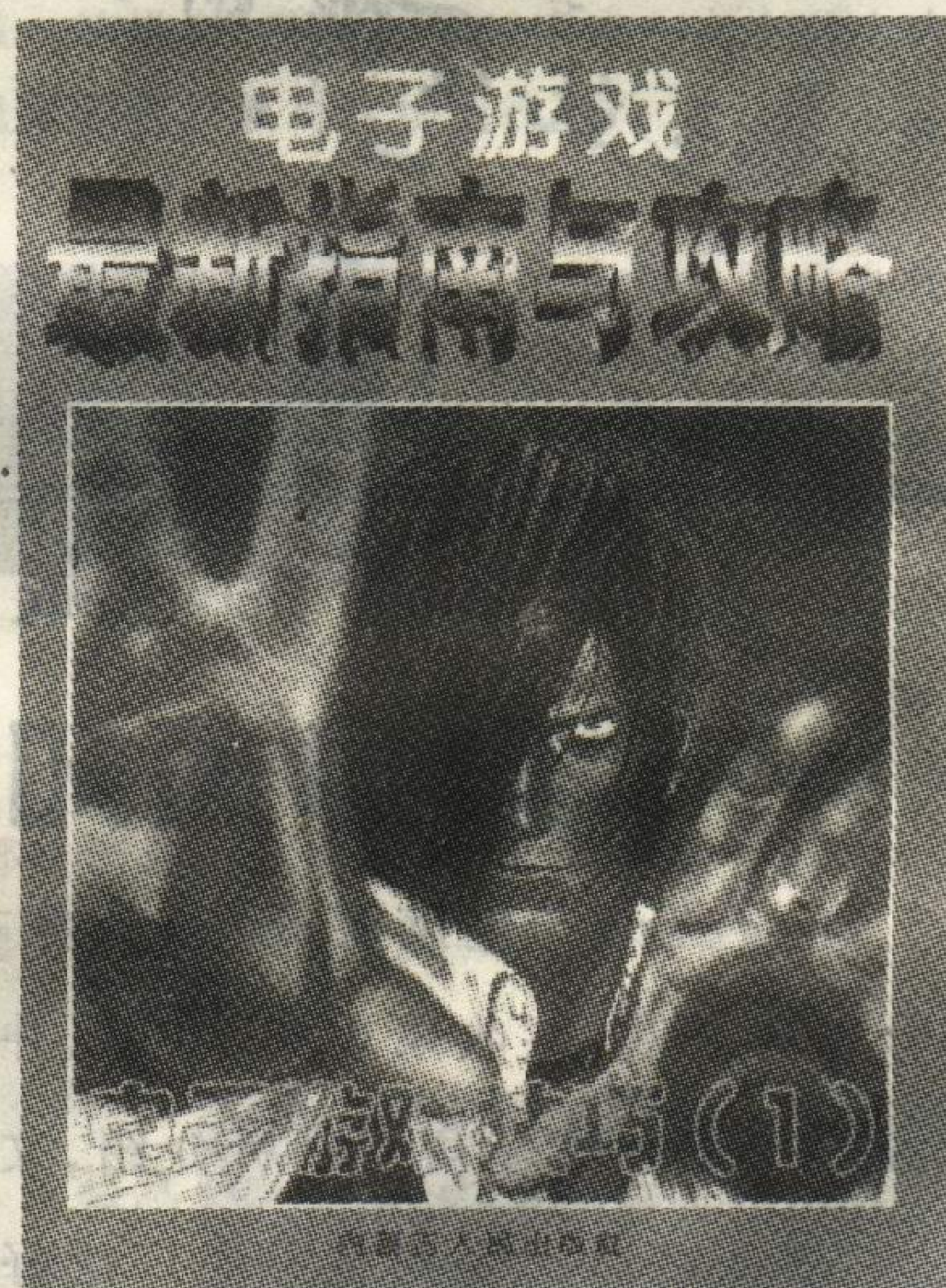
《电子游戏技巧(1)》

电子游戏最新指南与攻略

好评热卖中！！！

定价22元、免收邮费！

本书封面



这是我编辑部所编辑的游戏权威系列工具丛书的第一部，其形式新颖、内容丰富，共分两个部分：

“**指南**”会对最新电子游戏的内容及系统作全方位的立体介绍，并附有编者的评价。

“**攻略**”亦以多、新、全、快为宗旨，覆盖面广，详尽充实。

《**电子游戏最新指南与攻略**》着重的是实用性，不仅可弥补《'96典藏本》和期刊的不足，而且在内容和质量上又有了长足的进步。

全书共216页，彩页使用进口铜版纸，内文清晰，实为永久收藏之珍品！！

邮购信息

①本书仅需汇款22元，邮费及挂号费一律全免。

②邮购地址：西安市雁塔路南段11号 发行部(收) 邮编：710054

③注明邮购册数，字迹清晰工整。

本书数量有限，欲购从速！！

《电子游戏最新指南与攻略》第二部即将推出！

竭诚奉献，势必精彩！

内容超值，永久珍藏！



吃惊吗?没想到该系列丛书的第二部这么快就会推出吧?!其实,大家如果仔细看过本刊以前的广告就不会感到惊讶了,为了能将更多、更新的游戏介绍及攻略奉献给大家,编辑部全体编辑正在加紧工作,预计此书将在年初面市,为上一年的工作划上圆满的句号,同时作为对新年的献礼!



四通国际贸易有限公司

STONE INTERNATIONAL TRADE CO.,LTD

尊敬的世嘉土星用户:

您好!

您通过不同方式和途径(包括该刊的努力)了解了日本世嘉公司,认识了四通国贸公司代理的世嘉产土星主机,周边设备和软件。您从游戏中得到了满足感和征服感,得到了某种解脱,当然也时而伴随着烦恼。这其中的酸甜苦辣,恐怕只有玩家才能体会到。无论如何,您选择了四通,您选择了世嘉土星,这种自豪感和责任心使我们加倍努力工作。在广大玩友的直接支持下,我们的销售网络正日趋完善,各地代理和特约经销商也在尽心尽力地实现着各自的目标。

俗话说:"树大招风",自从四通国贸这棵树苗栽在次世代游戏机这块沃土之后,有人浇水,有人松土,有人施肥,有人修枝,这棵树苗在呵护下得以健康成长。正因为她的出现,使得个别既得利益者千方百计阻挠她的壮大;也有个别投机者借着树荫不但要乘凉,还要摘果实。随着时间的推移,这些充其量仅使这棵树小灾小难之后有了更强的免疫力和抵抗力,使之逐渐成长为一株大树。在其发展过程中,大树当然也有各种各样的苦恼,如大树果实的实际成本远远高于非正常渠道的果实(其进口渠道就是两者之间的差距之一),大树并没有得到其一级代理和指定经销可以从大树得到的庇护(如价格保护);大树也没有得到每一个行货(相对水货而言)买家可以从大树得到的承诺(如保修承诺);大树也没有得到……(太多的"也没有得到")。那么,她为什么在如此条件下还可以坚持到今天呢?是大树的根基－玩家们的支持,是他们的期望,是他们每天大量的鼓励信件,是他们……。所以大树一直坚持着,而且她的根基是牢固的。

四通国贸一直关注着次世代游戏机海内外市场和动态,最近风言风语听到(见到)一些无法确认也无法否认的消息,我们谨用一年多来的成长经历奉送给现在和以后可能会涉及到的任何人或实体:三思而后行。

敝公司现有一批正版软件,均为日本原装产品,保证质量价格诱人,共有几十种,有兴趣者可来涵来电接洽直购。

最后谨借该刊一角祝各位玩家在虎年新春大吉。

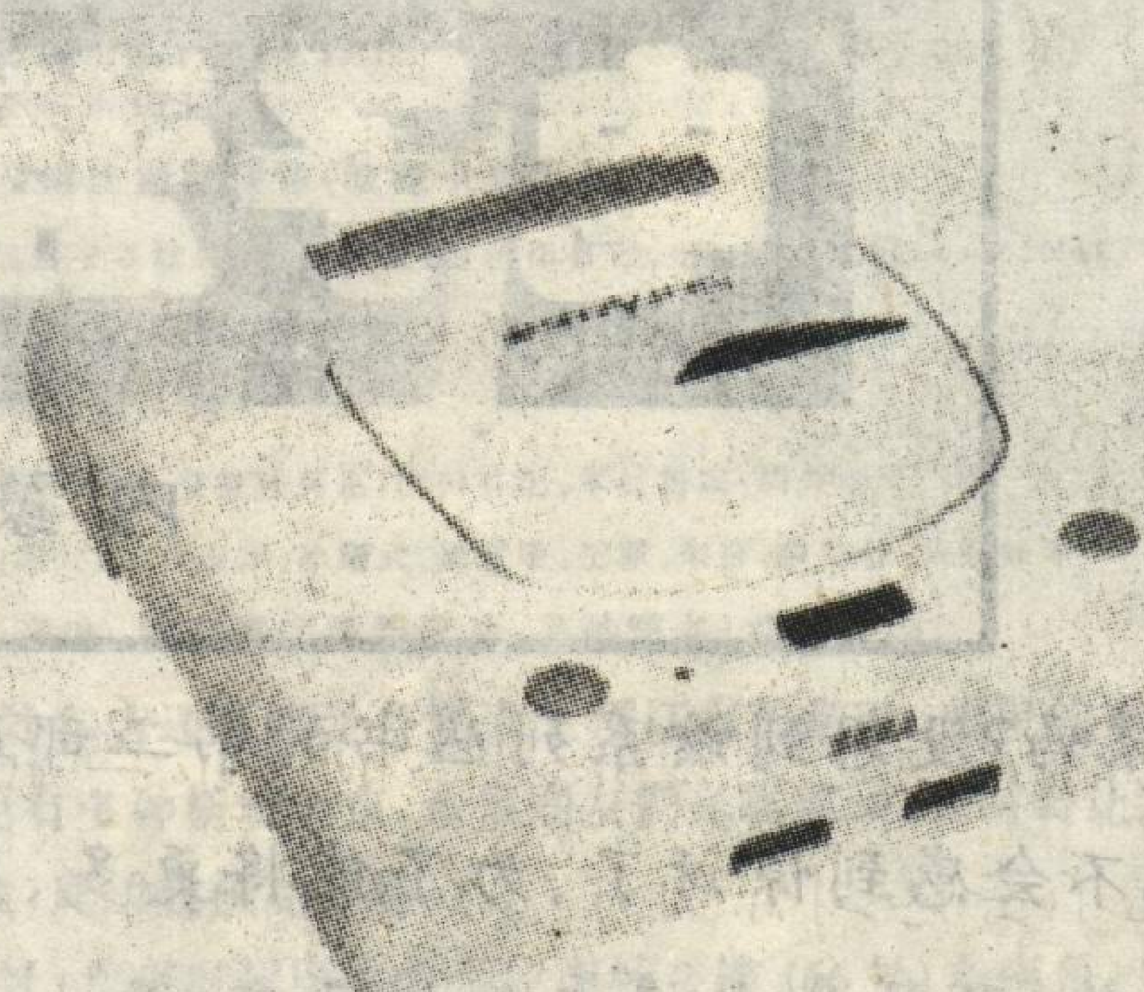
地址:北京市海淀大街2号四通大厦5层

邮编:100080

电话:010－62610155

传真:010－62610154

联系人:左源、王爱红(邮购部)



高登峰格游戏专卖店

真诚待客，真心奉献！

本专营店批发零售索尼 PS，世嘉土星 SS，任天堂 N64 及 GB 手掌机，各类游戏机软件，相关周边产品和电玩杂志。并备有各种游戏机零配件，负责维修，欢迎来电洽谈。

新春酬宾特惠价：

PS 原装手柄：68 元	PS 霸王电影卡：680 元
SS 原装手柄：58 元	SS Ⅲ型解压卡：580 元

除此以外，尚有多种优惠商品，欢迎惠顾！

联系人电话：(010) - 64026769 (010) - 65055588 呼 7780
联系人：刘小姐
地址：北京市东城区鼓楼东大街 198 号高登峰格商贸中心
邮编：100009

在春节期间购物，将赠送小礼品！



南京新世界 电子电器批发中心

南京新世界电子电器批发中心是日本世嘉土星机及配件、软件在江苏安徽地区的总代理。专业批发、零售次世代（土星、索尼）和 N64 主机；光碟机以及日本、美国与大陆各厂家的最新游戏机，卡及软件。周边齐全，货源稳定，同时重服务，讲信誉，为答谢长期以来与我们共同相处的零售商及广大的消费者，我们决定自九八年二月一日起，每月推出一项特惠商品，请注意我们的店堂广告或来电来函联系。我们的口号是"人无我有，人有我廉"，相信与我们接触的您，会挑选到您的称心如意的商品，并得到真正的实惠。

以下商号已取得土星机的指定经销商的资格：

名称：南京新世界贸易批发部
地址：南京市中山东路 113 号

名称：扬州小霸王专卖店
地址：扬州国庆北路 273 号

名称：常州飞龙电子商店
地址：常州和平南路 62 号

名称：镇江市利万家游戏机专营店
地址：镇江双井路 9 号

名称：泰州市新时代游戏机专卖店
地址：泰州市公园路 122 号

名称：淮南起腾多媒体电玩专卖店
地址：淮南市陈洞路 22 号

名称：常州电玩迎春精品游戏专营店
地址：常州市南大街和平商业广场 24 号

名称：常州市电玩新华精品店
地址：常州市南大街 133 号音像书店内

名称：常州市佳韵电玩俱乐部
地址：常州市青果巷 24 号

名称：常州市电玩迷商店
地址：常州市广化街 111 号

名称：常州市永红海风电玩
地址：常州市清潭路 141 号

名称：盐城市次世代游戏总汇
地址：盐城市开明巷 34 号 - 2

名称：芜湖公德林商店
地址：芜湖市新芜路 36 号

名称：南京市百胜电子通讯器材公司
地址：南京中央路 226 号

名称：镇江市京口永盛商行
地址：镇江市四蔵里 7 号

名称：镇江京口智乐世家游戏机专卖店
地址：镇江甘露商城一楼 14 号

名称：合肥梦幻游戏机专营店
地址：合肥市安庆路 156 号

名称：无锡市西门小霸王公司经营部
地址：无锡市西门文化路 27 号

南京新世界贸易商行：南京中山东路 113 号 电话：025 - 4545355 联系人：卫先生
南京新世界游戏专营店：南京中央路 30 号 - 5 电话：025 - 3603814 联系人：高小姐
南就新世界游戏批发中心：南京健康路 185 号 - 2 电话 025 - 6626111 - 305 联系人：谢小姐
邮购地址：南京中央路 30 号 - 5 邮编：210008 联系人：高云（由于时间限定，价格如有出入，以电询为准）
南京新世界广州经营部：广州市人民南路 186 号 3 楼 303 室 电话：020 - 81849114 联系人：高先生
注：请江苏、安徽省范围内未取得合法销售权的商家速与本中心联系 电话：025 - 4545355
地址：南京中山东路 113 号 联系人：卫先生 批发专线：(0)1391586338

迎春接福

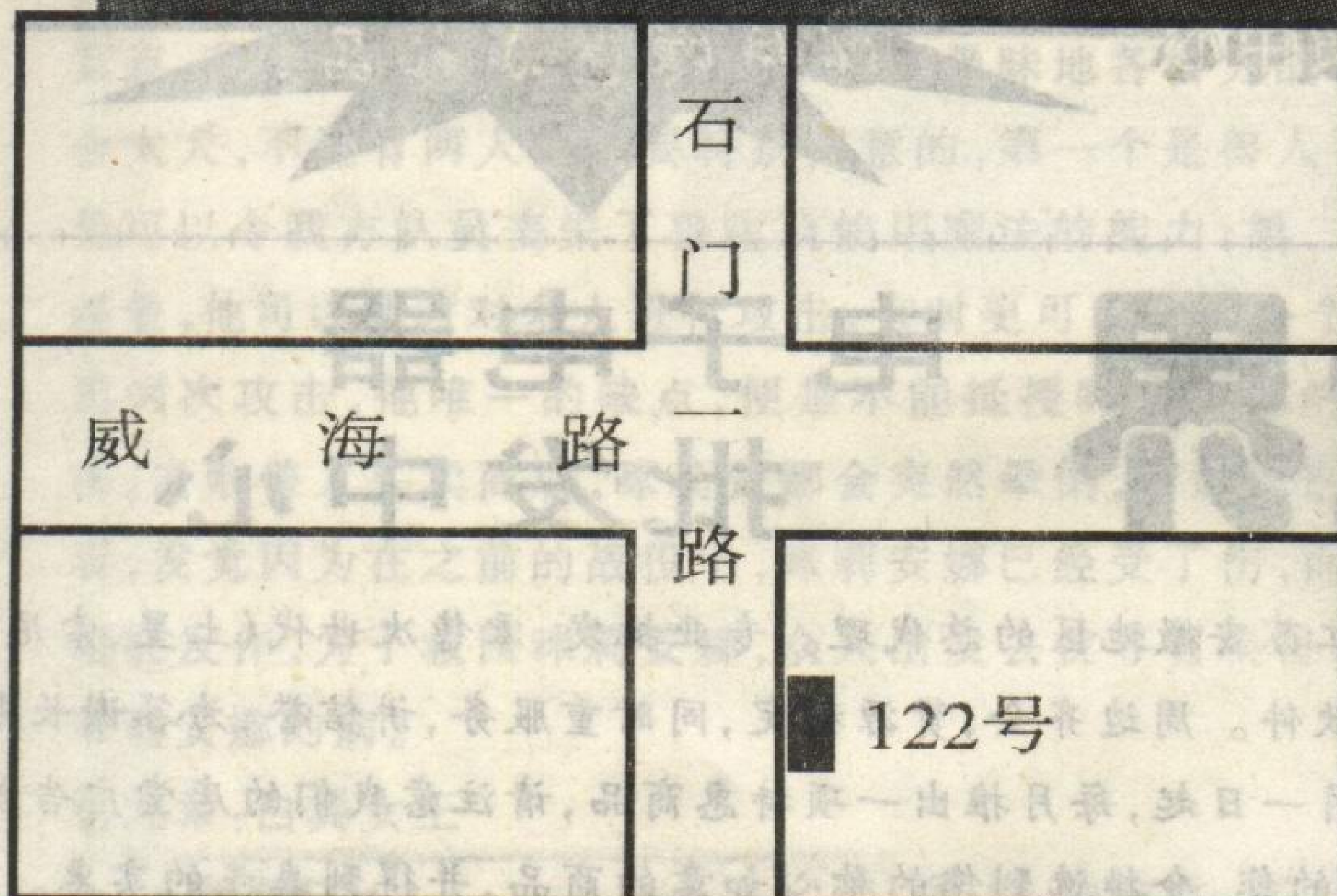
新春大献礼

凡在潮代各连锁店消费者，享受土星、索尼原装光头动心价：280.00元。

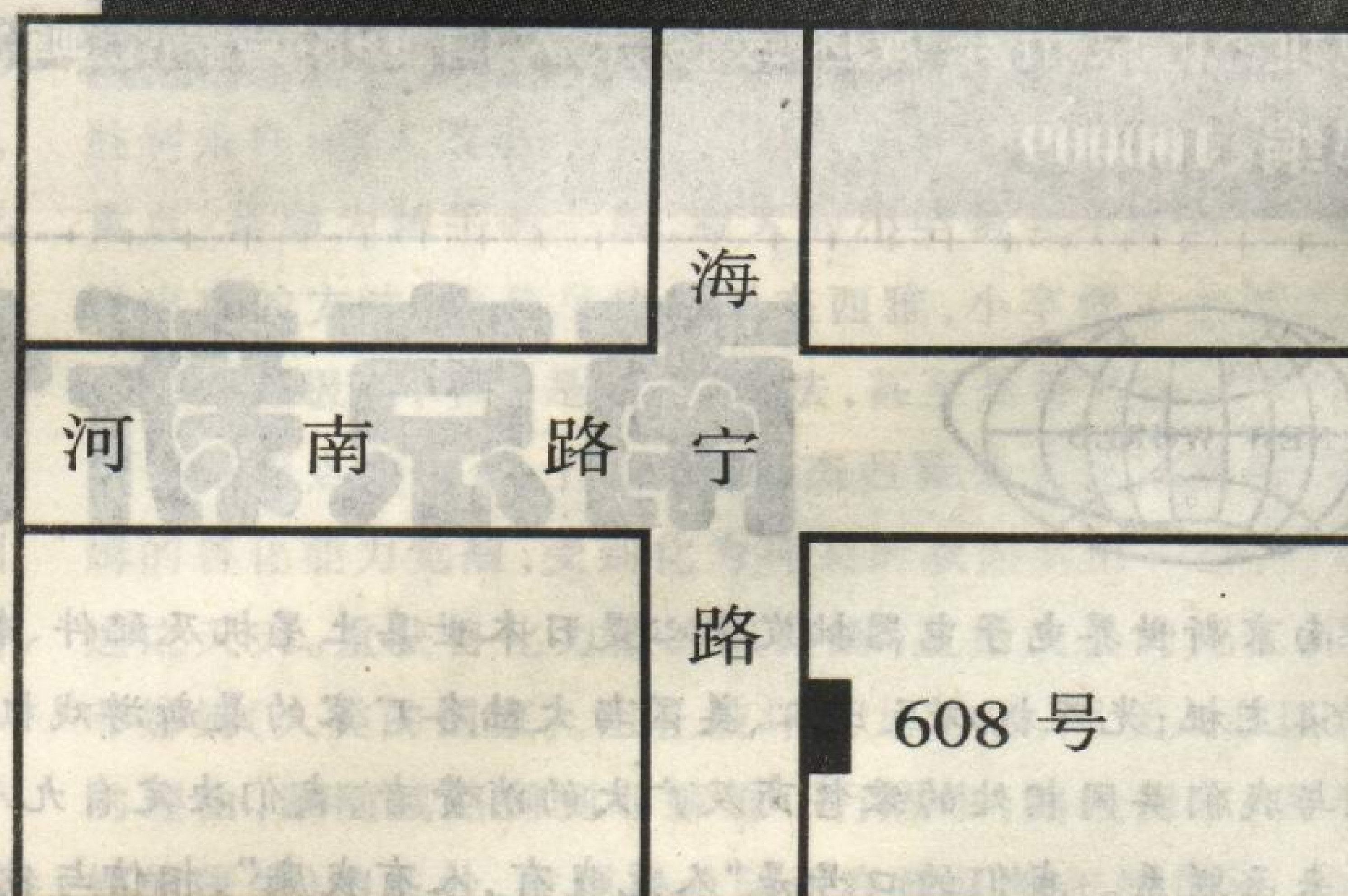
并备有全新各类配件，如手柄拍档、豪华六分叉、四分叉、飞行摇杆、EYE GLASS、各款摇杆、振动手柄、多用南梦宫街机振动枪、各类游戏攻略。

更为了满足广大足球爱好者的要求，举办首届"潮代杯"足球挑战赛，详情请到各分店查询或报名。

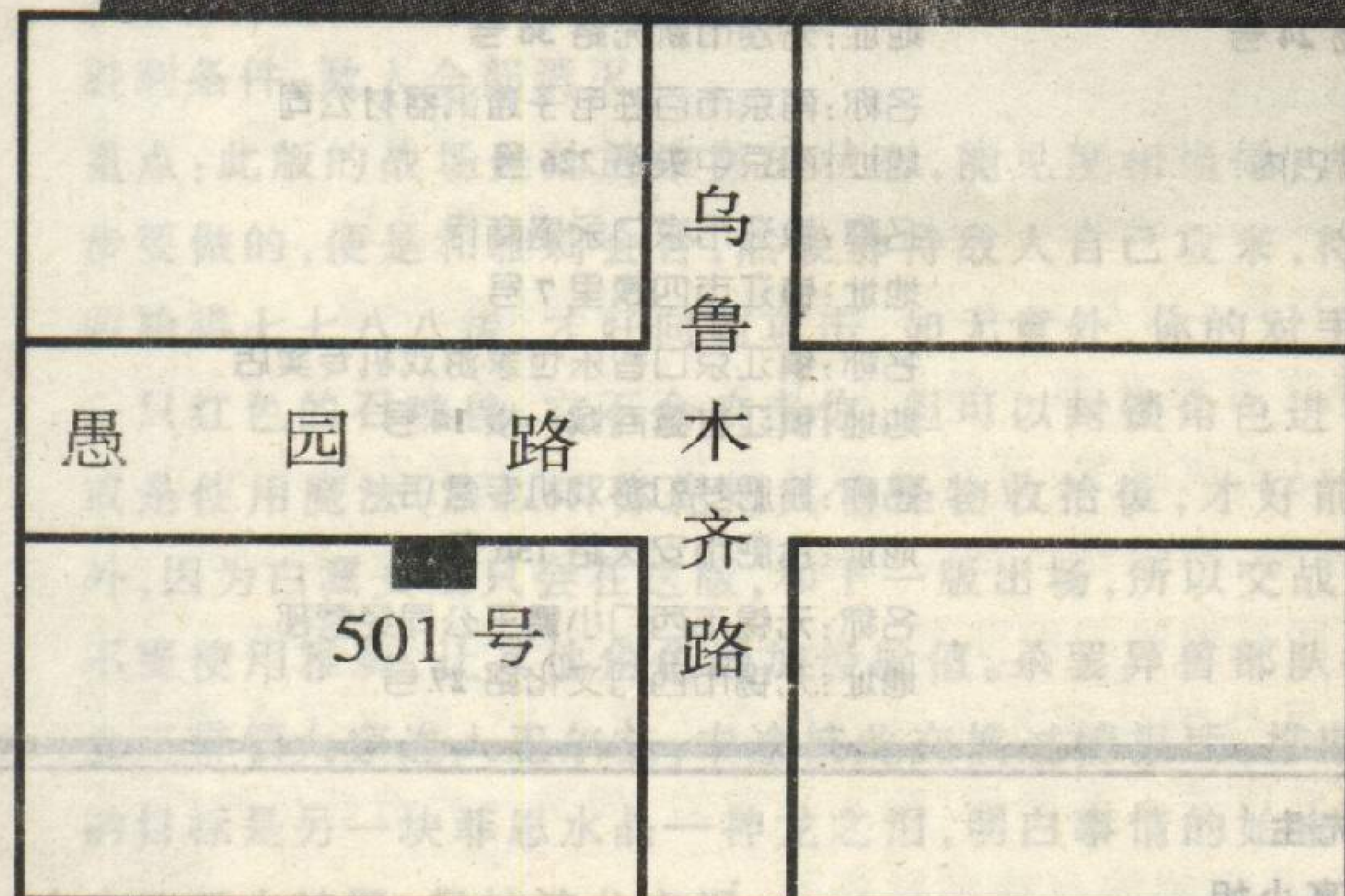
石门一路 122 号 TEL：63184319



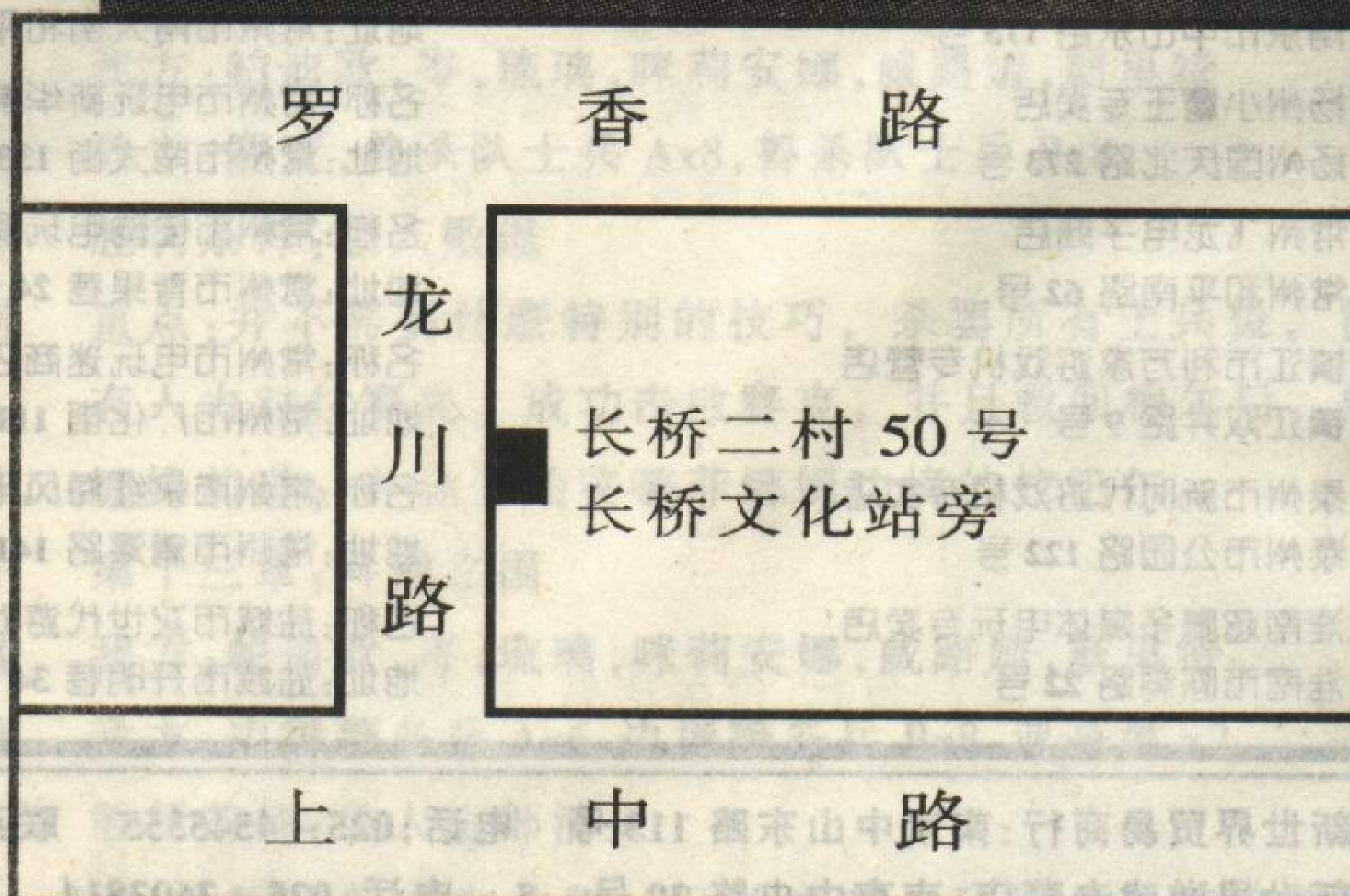
海宁路 608 号 TEL：63645839



愚园路 501 号 TEL：63184319



长桥二村 50 号 TEL：1275702375



潮代电玩

你买了没有?!



"集刊标　中大奖"的最后机会!

大家知道"集刊标　中大奖活动已进入尾声,但时至今日仍有许多读者未能凑齐全部刊标。虽然本刊97年下半年发行量增加,但仍供不应求,为了能让所有希望参加抽奖活动的都能获得公平的机会,我们赶在抽奖之前制作了这本"97年下半年合订本",与上半年合订本一样,该书亦收录了97年6月至12月的刊标,相信可以解决大家的燃眉之急!

本书印刷精美,厚达480页,但售价仅为28元,实为不可多得的收藏珍品。

97年下半年合订本即将上市

邮购地址:西安市雁塔路南段11号
现代电子技术发行部　邮编:710054
咨询电话:029-5511930

好消息·好消息·好消息·好消息·好消息·好消息

《'96年合订本》又将推出

《电子游戏与电脑游戏》自诞生以来受到社会各界广大玩友的热情支持,这其中既有一直关注它成长发展的老读者,又有最近才对它情有独钟的新朋友。近日来,编辑部不断收到读者的来信反映已无法买到1996年7月至12月的各期杂志,针对这种情况本编辑部特决定推出《'96年合订本》。

《合订本》汇集了96年本杂志的所有内容,大16开本,480页。封面封底经过重新设计,非常精美。

每本**28**元

物超所值　永久珍藏

TV GAME & PC GAME
电子游戏与电脑游戏
96年下半年合订本



广大读者的福音·广大读者的福音·广大读者的福音

应广大读者强烈要求!!

电子游戏与电脑游戏
97年上半年合订本
于12月隆重登场



定价:28.00元

自从本刊今年年初推出"集刊标　中大奖"的活动以后,在广大读者中引起了热烈响应,其程度是我们始料不及的。许多读者反应因为某些原因没有买齐我们上半年中的所有杂志,所以无法参加"集刊标　中大奖"的活动,为此我们曾经在杂志中保证过"一定会有补救措施",这就是《97年上半年合订本》的提前登场。

在这次的《97年上半年合订本》中汇集了97年上半年杂志的所有内容,并且还会把上半年中的"刊标"全部奉献给热心的读者。另外,这次刊标将以独立页的形式出现,不会影响到本书的收藏效果,而且就算是集齐上半年杂志的读者也可用合订本中的刊标,这样就不会破坏杂志的整体效果。

本书汇集97年上半年杂志所有内容(不包括广告),大16开本,400页,印刷精美,质量一流,封面经重新设计(见左图),采用高级进口铜版纸,实为收藏之珍品!

邮购地址:西安市雁塔路南段11号
现代电子技术发行部　邮编:710054
咨询电话:029-5511930

秘技无限·秘技无限·秘技无限

秘技无限
续再续!

自本刊推出《秘技宝典·续》一书以来,不断收到各界玩友的来信及来电,其中有不少反映虽然该书对次世代游戏秘技已有了较为全面和详尽的介绍,但对于其他机种却未能收录在内,所以不免有美中不足之嫌。为了弥补这一遗憾,本编辑部将推出一本囊括PS、SS外各机种秘技的书籍!该书旨在弥补《秘技宝典·续》的不足,书中除秘技(包括最新游戏的秘技)外,还有多种精采的内容。请诸位玩友放心,该书的目的主要是为了酬谢大家对本刊的支持与帮助,虽容量超大,但价格将极为低廉,相信能令所有读者满意!

该书预计于98年内推出,敬请留意!

《秘技宝典·续》

该书是北京电脑工作室与"名品消费"杂志社合作期间于96年底编辑完成的,可以说是《'96典藏本》的姐妹篇。

次世代主机已经是现在游戏机发展的主流,向这个方向过渡势在必然,而《秘技宝典·续》一书正是顺应这一潮流,为广大玩家迈入一个崭新的游戏时代提供可靠的向导。本书中收录了PS、SS两大次世代主机自推出以来至96年底的全部游戏,既有简洁明了的介绍又有方便实用的秘技,既可作为游戏目录以便查阅,也可作为攻关时的左膀右臂,高水平的玩家不可不备。



《秘技宝典·续》版式设计新颖,封面华丽,并在国内电玩书籍中首开先河,创造性的采用了"束腰",可与任何典藏书籍相媲美。有意购买者请与北京电脑工作室联系,免收邮费。

定价:18.80元

邮购地址:西安市雁塔路南段11号
现代电子技术发行部　邮编:710054
咨询电话:029-5511930



REAL ROBOTS

FINAL ATTACK

リアルロボッツ ファイナルアタック

最终打击

机种：PS　类型：对战ACT

厂商：BANPRESTO　媒体：CD-ROM



Noel™

~La neige~

de la part de Yumi. Ryo. Chisato



■ 统一刊号：ISSN 1004-373X / CN 61-1224/TN ■ 定价：6.50 元